

電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC CHAMP
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
★特別報導新年篇
力量與魔法的新世界
New World Computing專訪
守護者之劍外傳
14Page
★攻城略地
三界諭II真愛不死
劇情攻略
超值別冊
真龍天子演義
漫畫連載第2號
12Page
異塵餘生2重點提示
明星之夢攻略寶典
鐵路大亨2經營提示
14Page
★深入報導
英雄傳奇V火龍試煉
吞噬者殖民星球開發紀實
★新年同慶新GAME介紹
大富翁世界之旅
雷蜂塔
變生物語
般若魔界
梅爾吉物語之英雄本
維京之怒
機甲爭霸戰3
合宿物語
39
★特別附贈超值雙CD
多了一片價格不變!
Megadisc + 魔神爭霸
★秘技偵蒐營
絕地風暴2之風起雲湧
鐵路大亨2
上帝也抓狂3
第五元素
三界諭2
★非常問答
致命武器4紀念外套
替身殺手、魔蠍奇兵VCD
大富翁四鑰匙圈
小叮噹大富翁、
太空邦妮、
英雄傳奇V、
吞噬者
戰國美少女
等百套遊戲與獎品有問必答大贈送
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE
8
1999
4 712063 000052
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・7-ELEVEN便利超商・書局 均售
台灣NT＄199 香港HK＄65 馬來西亞RM＄25 加拿大CAD＄18 美國US＄12


龍港風工作室 http://210.62.204.141
先睹為快—讓你即刻進入雷峰塔的風暴中！
遊戲特色：
多采多姿的冒險舞台，雷峰塔、
人物、神仙、妖怪、鬼魅的一舉
各式法術符籙皆有地、水、火、
變幻莫測的超勁練功石像、石敢，
首創奇魂交換系統，可隨時隨地

雷峰塔



許夢蛟要怎麼才能齊聚勇士，救出親母？！
小青又該如何才能擊敗法海以報當年之仇？！
四大靈神與四柱天王的死門，到底又是誰勝誰敗？！
符、術、鏼、法的爆裂焚天！
人、魔、妖、獸的混沌大戰！
親情、勇氣、冒險的神仙傳奇物語，
即將勾動你最深的心靈世界！

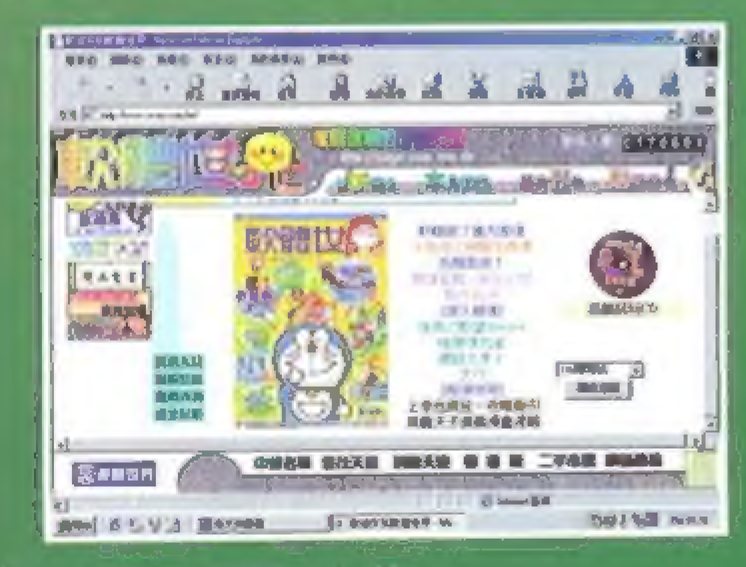




●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：智冠科技



●1995年元月領先發行
●勁爆試玩·精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界 PC CHAMP

第118期目錄

150 封面大賞

吞食天地IV～楚漢の光輝

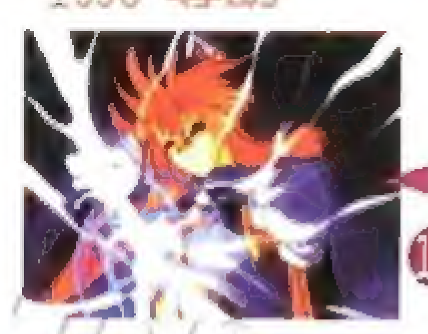
辣片追緝令

NEW GAMES STATION

電腦遊戲 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY 軟體世界

目錄

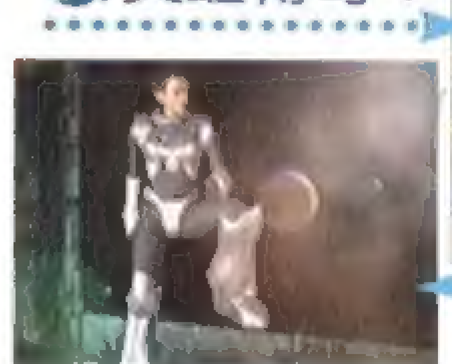
攻略地 Solution





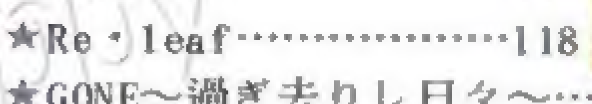
★特別報導





★深入報導







ゲーム FOCUS

★軟糖報報

本月強檔電影～紅色警戒



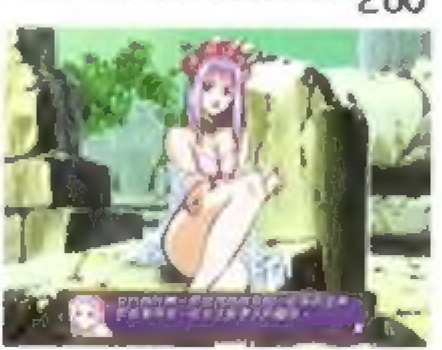


唯GAME論



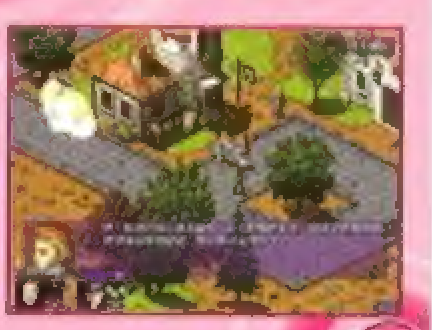






其它專欄

攻略別冊



●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第17號
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

當期菜單 新鮮出爐

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：2月1日

抽獎參加辦法

請拿出夾在雜誌中的非常駭客選票卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，覆選視同廢票)，然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過4000元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

Special Gift! 致命武器4紀念外套

看過由巨星梅爾吉伯遜、丹尼葛拉佛與李連杰聯合主演的動作警探片－致武器4嗎，片中由梅爾吉伯遜飾演的熱血警探，總是一身豪放不羈的美式穿著，別羨慕！只要寄來明信片，你就有機會得到這件紀念外套，帥氣直逼梅爾吉伯遜哦！



●得利影視
●非賣品

1名

A. 替身殺手

巨星周潤發進軍好萊塢的賣力之作，片中小馬哥飾演一名退隱江湖的職業殺手，帶著家人由北京移民到美國，但卻遭遇惡勢力逼迫其重操作業，否則其自身與家人便成為黑道暗殺的目標，在步步殺機的危急狀況下，且看他如何以智取勝。



10名

●得利影視
●600元

B. 魔劍奇兵

一千年前的布列顛群島上，亞瑟王剛登基為王，一個爭強好勝的女孩夢想和她父親一樣成為圓桌武士，便出發尋找那遺失在魔法森林中的石中劍。在森林中與一名心高氣傲的盲劍客相遇，兩人攜手闖過無數難關，再加上一隻可愛爆笑的雙頭龍的幫助，他們終於逃出魔法森林，有情人也終成眷屬。



●得利影視　●600元

10名

E. 英雄傳奇V－火龍試煉

經歷漫長時間的等待，Sierra終於端出了他們的招牌菜之一－「英雄傳奇Ｖ」。國王猝死，英雄再現，而等待在你面前的是可怕的火龍試煉與暗殺者的重重陷阱。華麗的3D特效、動人的環場音效，讓綜合動作、角色扮演、冒險的老風味增添了無限新意。

●松崗電腦
●1250元

10名



本月問答

Q 請問在英雄傳奇Ｖ中，除了遊俠之外，玩者可以選擇從事的職業有幾種？

A ① 1種　② 2種
③ 3種　④ 4種



C. 小叮噹大富翁

人見人愛的小叮噹躍上電腦螢幕來陪你玩場大富翁，而我們熟悉的朋友－大雄、宜靜、技安、阿福也都登場來當主角，還有耳熟能詳的道具也來助你過關，你不需鑽過小叮噹的時空門，就能在此重溫馨甜蜜的兒時舊夢哦！



●勁一番
●720元

30名

D. 太空邦妮

一部研發四年之久的3D冒險鉅作，耀眼的光影效果與絕無重覆的質地繪圖，賦與每個場景獨一無二的特色。使用獨特的Digi 3D引擎，360度完全自由空間，讓你完全體驗急速翻滾、攀登和游泳的流暢快感。



●歐樂影視
●880元

30名

G. 大富翁四鑰匙圈

大富翁四登場主角玩偶造型的精美鑰匙圈，共有金貝貝、烏咪、錢夫人、孫小美、約翰喬、小丹尼等六種，本次由大宇資訊熱情提供五組共三十個，趕快把選票卡寄來，也許你就是三十位幸運得獎者之一哦！



●大宇資訊
●非賣品

30名

F. 吞噬者

在地球資源消耗怠盡後，新開第四行星成為銀河中的綠洲，可惜好景不常，叛軍橫行、異行出沒，你扮演的是對抗異型的傭兵角色，必須由異形手中拯救這最後一片殖民地。細膩的畫面與絕無冷場的場景、多變的任務結構、多人連線對戰功能，讓你直呼過癮，欲罷不能。



●富峰群
●740元

30名

恭喜中獎!!



上期問題：在魔島聖戰－風色幻想中，隱藏未知力量的徽章共有幾個？
正確答案：(1)63個
上期非常問答中獎名單己順利抽出，詳細中獎人名單與地址，請參考本雜誌網頁網址如下：
http://www.swm.com.tw

A. 空軍一號DVD　20名

台北市　林雍淳、台南市　郭啓瑞、高雄縣　王厚仁、
台北縣　郭朝榮、台北市　劉建源、新竹縣　吳秉鉞、
台北市　廖哲毅 …… 等20名。

B. 魔島聖戰-風色幻想GAME一套　20名

桃園市　陳泰良、南投縣　簡才智、台南縣　楊惇堯、
台北市　高慈男、基隆市　李園明、台北縣　張凱雄、
苗栗縣　連斌雄 …… 等20名。

C. 戰慄時空GAME一套　10名

屏東縣　許家維、桃園縣　劉　杰、高雄市　林佑澤、
高雄市　金峻宏、台北市　黃郁凱、新竹縣　梁志光、
南投縣　陳東裕 …… 等10名。

D. 青澀寶貝GAME一套　10名

台北縣　李漢唐、宜蘭市　黃怡倫、台北市　陳建勳、
高雄市　周幸華、台北市　蔡瑋倫、彰化市　顏民玄、
高雄縣　雷遠良 …… 等10名。

E. 戰國美少女檔案夾　40名

彰化縣　蔡炯宏、台中市　王昌齡、台北市　陳昱元、
台北縣　鍾國強、台北縣　溫長庭、台北市　黃　捷、
高雄市　易聖博 …… 等40名。

F. 大宇遊戲賀卡組合　10名

屏東市　李建佑、台中市　陳冠良、屏東市　來子翔、
台北市　陳蘋蘋、台北縣　游孟璋、高雄市　劉憲唐、
嘉義市　葉宗翰 …… 等10名。



廣告索引



發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee. Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan. Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee. Editor	jessica@swm.com.tw
文字編輯	廖奇建	Edward Liau. Editor	
助理編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
程式總監	歐宗廷	Richard Oo. Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	廖玉霖	Lover Lin.Web Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo. Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh. Art Editor	
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu. Art Editor	
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang. Feature Editor	webmaster@soft-world.com
打字排版	伍美蓉	Irene Wu. Assistant Art Editor	

廣告部 ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴	Cathy Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳禮英	Peggy Chan. Advertising Specialist	
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建達、葛文怡
特約作家 葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建良、張世松、李　鑑、李彥志
王恭文、駱婷婷、黃啓禎、卜超輝、林建中、葉文明、朱紹祖、朱景弘
宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴
賀鴻鑑、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家禎、劉建台、陳志明
特約封面設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224　傳真:886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD.. Kaohsiung 806. TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司　劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400　歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

農學股份有限公司　新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022　FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

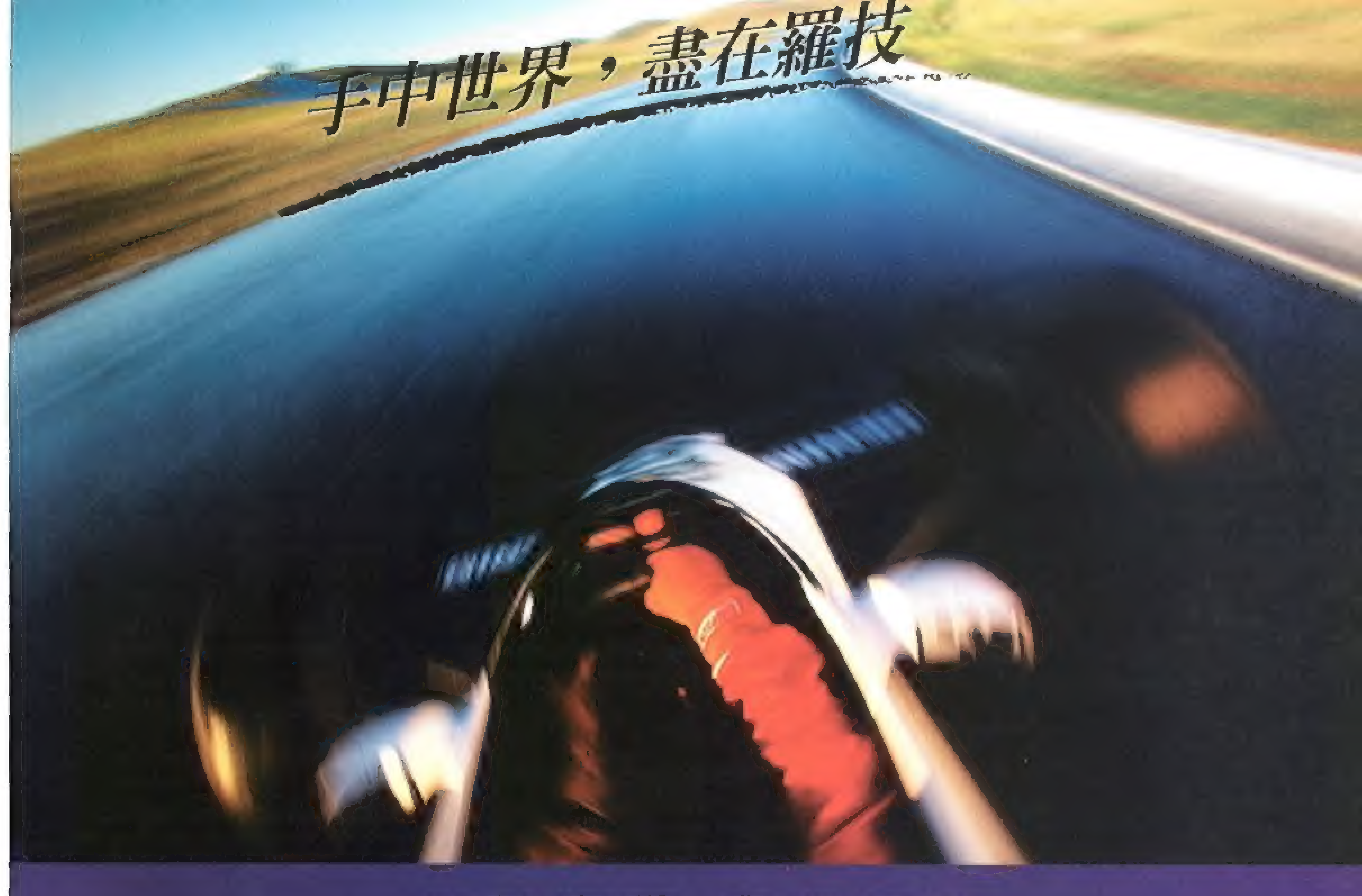
香港 Hong Kong TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

星馬 Malaysia TEL：(03)333-0731　FAX：(03)333-0730
E-mail:swold@tm.net.my

美國 U.S.A TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail：willy@loop.com

加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca

澳洲 Australia TeL：(02)9891-5520　FAX：(02)9891-5530
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au



放肆狂野 盡情操控

羅技力回饋天駒

WingMan FORMULA FORCE

羅技新款電腦遊戲賽車方向盤，提供高速平滑駕馭的新標準 WingMan® Formula™ Force 採用創新的 I-FORCE 力回饋技術，獨特的線傳動技術，真切細膩的傳達各種振動，尤其在激烈的車賽行進中，您將體會更真實、更平順的力回饋效果。有了羅技力回饋天駒，享受終極駕馭快感，不必再碰運氣了！

羅技電玩爭霸戰

【預賽、複賽】

1/30 13:00pm~17:00pm 高雄 NOVA 資訊廣場
2/6 13:00pm~17:00pm 台中 NOVA 資訊廣場
2/13 13:00pm~17:00pm 桃園亞聞多媒體

【總決賽】

2/27 台北世貿多媒體育樂展 羅技電子攤位

請鎖定羅技網站活動訊息 http://www.logitech.com.tw

【競賽指定軟體】

美商藝電〝極速快感 III〞
松崗電腦〝俠盜中隊〞

羅技電子股份有限公司
發銷處
台北市八德路四段 123 號 6F-4
Tel:(02)2746-6601 Fax:(02)2762-1943

大台北地區	遊戲空間	(02)23890777
	遊戲空間	(02)23889808
	光南（光華店）	(02)86491461
	T-Zone（和平店）	(02)23643455
	震旦行（世貿店）	(02)87803255
	[illegible]	(02)23889720
	[illegible]	(02)23894998
	[illegible]	(02)23510796
	良興電子（[illegible]）	(02)22784690
	三井（桃園店）	(03)3333000
	創世紀（中壢店）	(03)4220880
	[illegible]（中壢店）	(03)4261916
	[illegible]（桃園店）	(03)3395747
	[illegible]（新竹一店）	(03)5715768
	[illegible]（新竹店）	(03)5724866
台中地區	[illegible]	(04)2271338
	[illegible]	(04)2543105
	遊戲空間	(04)3295651
	[illegible]（台中店）	(04)3268078
嘉義地區	[illegible]（新榮店）	(05)2222505
台南地區	全電腦	(06)2367018
	[illegible]	(06)2280395
	[illegible]	(06)2281966
高雄地區	[illegible]	(07)2250891
	[illegible]	(07)2226610
	[illegible]	(07)2222653
	[illegible]	(08)7212683

Swiss Technology

天啊！這是真的嗎！

為回饋第三波遊戲愛用者，只要剪下五福星系列遊戲中任意兩套產品截角寄回，不需抽獎，即可獲得最新最眩最酷的彩色中文大哥大手機





活動辦法

即日起至88年1月底止(以郵戳為憑)，只要購買第三波五福星系列遊戲(指本廣告上所告知的5套遊戲產品)中之任意2套休閒軟體，剪下手冊截角貼在明信片上，並註明姓名，年齡，地址，電話或E-MAIL，寄回台北市信義路5段18號B1 第三波資訊股份有限公司K950五福星小組收，即可得到獲得彩色手機兌換券一張(限時限量供應10000台)

注意事項

本活動所發出之彩色中文手機兌換單，持單人需依照東榮0938所提供的門號優惠設定內容申請，否則兌換單無法生效東榮0938所提供之優惠門號設定與預付相關內容

1. 需預繳10個月全區月租費5000元，中南部分區使用者，10個月月租費僅4000元)與保證金1000元，門號設定費600元，手機補助費500元(使用滿10個月後，若退租則無息退還1000元保證金)
2. 使用本兌換單申辦0938門號之用戶，於申裝開通10個月內不可退租，若於期限內退租東榮門號，保證金及月租費將不退還，以彌補手機費用.
3. 使用本兌換單申辦0938門號之用戶，於開通使用10個月後不再續租東榮0938門號，仍可繼續保有手機
4. 所提供之手機為ACER G625型適用於GSM1800系統，並配備有一顆鎳氫電池，一個旅行用充電器.(本手機市價約9900元)

若持彩色手機兌換單人同意以上條款，請仔細閱讀以下申辦說明.

1. 申辦地點：請持彩色手機兌換單至全省東榮電信直營店辦理.
2. 使用提貨單申辦東榮0938門號之用戶，可享有以下免月租費之加值功能：語音信箱，短訊服務，發收話限制，國際直撥，來電顯示，停止示號.
3. 本活動任何有關門號開通，行動電話維修，保證金退還事宜及售後服務均由東榮電信負責.
4. 活動期間，原手機兌換完畢，東榮保有更換同等級手機之權利.



古墓奇兵3--最佳女主角，最佳人氣之古墓奇拉星

想成為非常時髦非常色彩的非常手機一族嗎?請詳細閱讀以下活動辦法，並請非常注意，時間有限，數量有限，跑快一點，才有彩色酷斃手機可拿



天啊，這是真的嗎，最好玩的五福星遊戲產品通通在這裡



三界諭2-真愛不死--最佳腳本，最佳玩法之真愛不死星




幻影特攻--最佳電影，最佳卡司之幻影天霸星



三國志-曹操傳--最佳梟雄，最佳戰略之三國戰略星



第五元素--最佳音樂，最佳劇情之第五冒險星













第三波











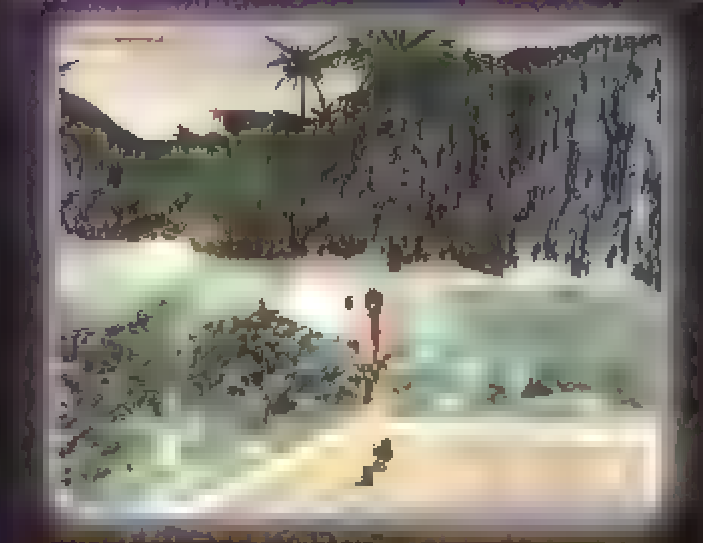
640 x 480 - 65536 colors (HI Colors)全彩畫面，所有人物、場景皆以3D製作完成（包含人物頭像）
漂亮順暢的人物動作，每個人物角色皆有4種不同的攻擊動作，並有配合各種武器與魔法使用的動作招式出現。
真正即時的戰鬥系統，絕無回合制的拖泥帶水，所有特效密技瞬間助出。
保證免用3D加速卡，即可達到同樣的炫麗暈光與漸層透明的硬體效果。
多達17種特殊風格的各式建築物，以及細緻豐富的地表環境。
共有47種炫麗的魔法特效，每個角色都有不同的魔法能力。
魔法種類分為四大類：攻擊類、防禦類、治療類，以及召喚類。
牽動情緒起伏的曲折故事，感人肺腑的心碎愛情貫穿全場。
考究豐富的場景配樂，每首都是前所未有的動人旋律。
真愛不死
Love Never Die
三界論 II
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838
高雄市中正二路185號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw
全家便利商店
BIG POINT
大色科技
http://www.bigpoint.com.tw
Tel (02)2343 5337 2343-5338
TUNTEX


誰是最愛？誰是最強？
TANGO ONE
C.S.KO
資訊月特報 資訊月時快來第三波電玩獨立館(位於震旦行信義店2F),玩遊戲看美女模特兒秀,現場購買幻影特攻還送幻影特攻電影票,數量有限,別錯過了

古墓奇兵 III

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

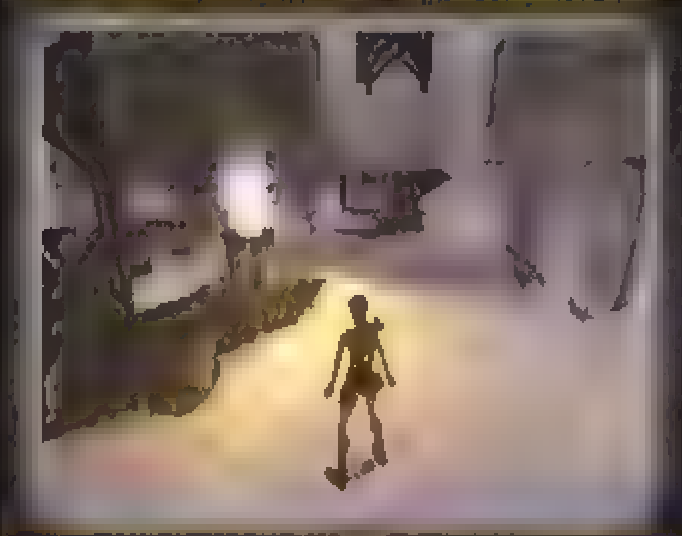


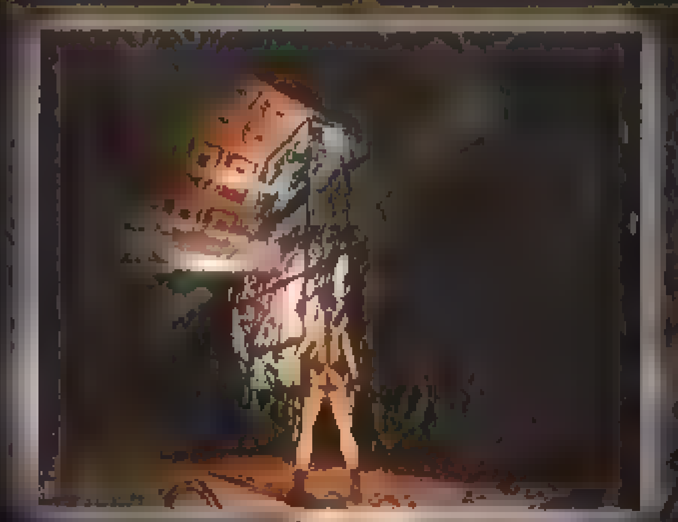
遊戲劇情精彩刺激，直逼雷恩大兵

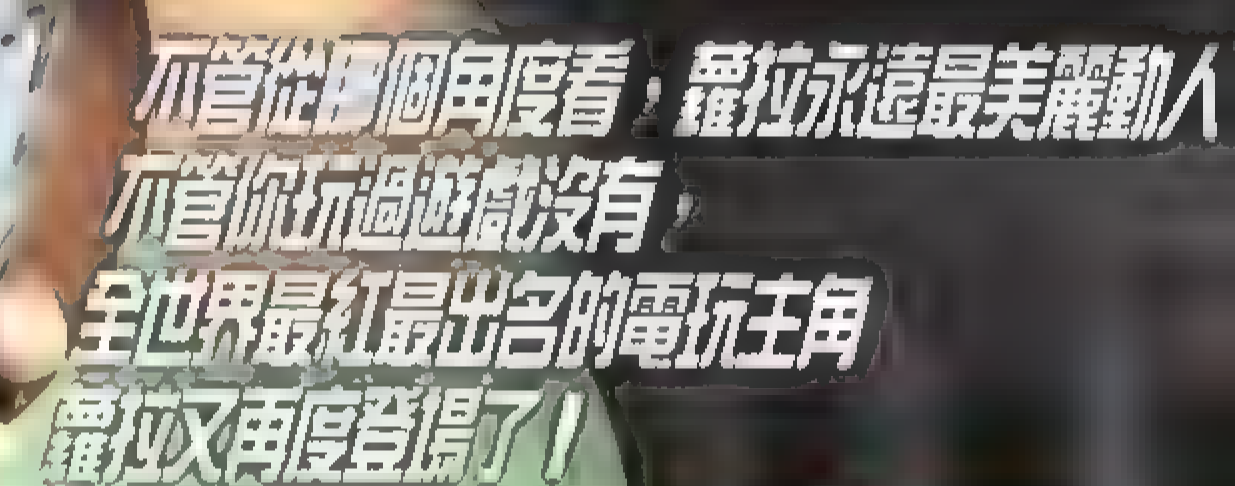


遊戲音樂悅耳動人，聲聲扣人心弦







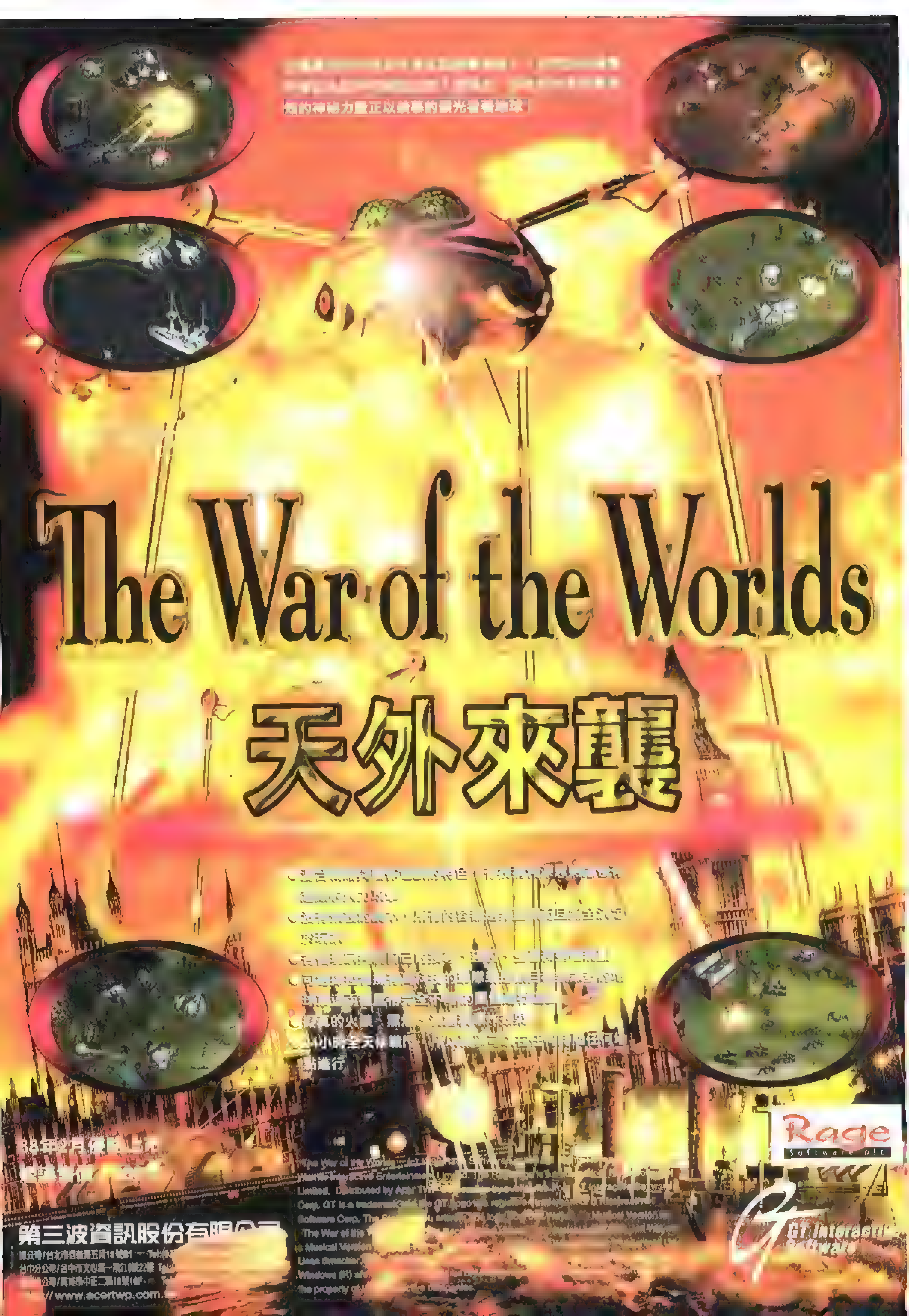




KOEI
大江東去浪淘盡
三國志
曹操傳
中文版
明碁電腦
Acer Peripherals Inc
第三波資訊
http://www.acertwp.com.tw
20th Anniversary
20週年紀念特別作品


第五元素
THE FIFTH ELEMENT
最出色的科幻電影完全移植名作
1998歲末動作遊戲新女王-麗露
陪您進入名導演盧貝松
五百年後壯觀未來世界
您絕對不可錯過！
12月
轟動上市
©.All rights reserved. Gaumont and Gaumont Multimedia are registered trademarks. The Fifth Element is a trademark of Gaumont. All other trademarks are the property of their respective holders.
明碁電腦
Acer Peripherals, Inc
TUNTEX東榮0938
kalisto
Ubi Soft
Gaumont
第三波資訊


向所有的3D遊戲復仇，
真正來自地獄的魔鬼感官遊戲，
近期上市！
Dark Vengeance™ ©1998 Reality Bytes, Inc. All Rights Reserved. Created by Reality Bytes, Inc. GT™, the GT Games Logo and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. Reality Bytes® and the Reality Bytes logo are registered trademarks and Dark Vengeance™ and the Dark Vengeance logo are trademarks of Reality Bytes, Inc. Published by GT Interactive Corp and distributed by Acer TWP Corporation under sublicense from GT. 3Dfx Interactive logo is a registered trademark of 3Dfx Inc. The Environmental Audio logo and Environmental Audio are trademarks of Creative Technology. AMD, the AMD logo, K6, 3DNow!, and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.
第三波
GT Interactive Software


The War of the Worlds
天外來襲
Rage
Software plc
GT Interactive Software
第三波資訊股份



阿比再出擊
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
ODDWORLD EXODDUS
第三波資訊股份有限公司
Tel (02)87603838 Fax (02)87605656
台中分公司/台中市文心路1段218號22F Tel (04)3801600 Fax (04)3801601
Tel (07)2254886 Fax (07)2254883
http://www.acertwp.com.tw
GT Interactive Software
www.gtinteractive.com
ODDWORLD INHABITANTS™
www.oddworld.com
STORYDWELLING™ tactics
A.L.I.V.E.™
Aware Lifeforms in Virtual Entertainment™

血祭 II

Blood II

THE CHOSEN

99年1月血腥上市

建議售價：880元

一場腥風血雨即將侵襲您的電腦...

逼真的恐怖畫面保證讓驗

屍官也會起雞皮疙瘩！

擺好架式　準備對抗邪魔吧！

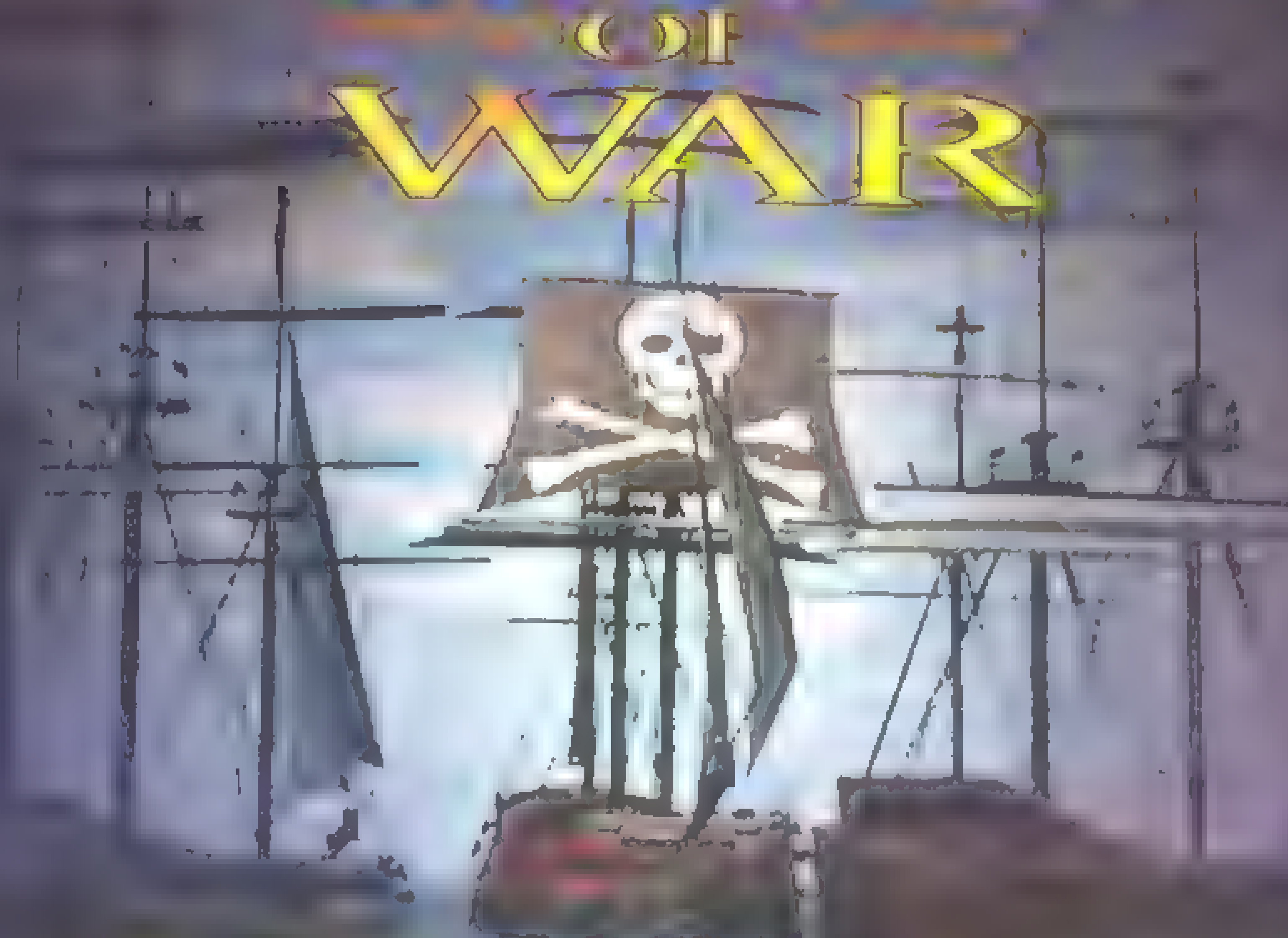


第三波資訊股份有限公司



征服七海

TIDES OF WAR™



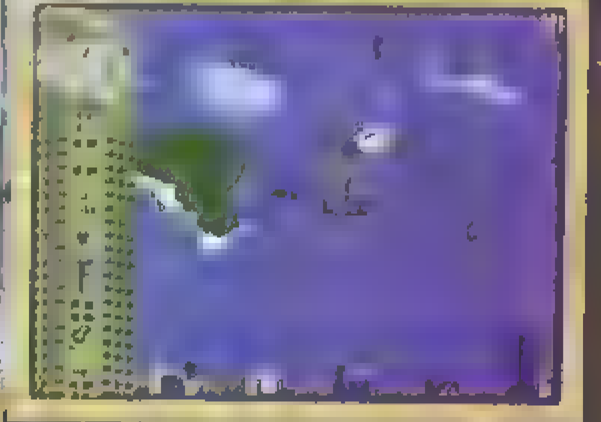
將精緻的海戰帶入遊戲！擁有60多個[illegible]的任務、50種船艦，和超過60000各視窗的超大地圖和原音記錄！任務種類包括了戰爭、[illegible]、[illegible]、改革、破壞和探險50種的船艦全部都是3D繪製而成，玩家進行戰爭的船艦會因[illegible]的不同而[illegible]，包括有"[illegible]船艦"、"中國船艦"、"西班牙無敵艦隊"、"埃及艦隊"和"[illegible]"所有的船艦都擁有許多武器！

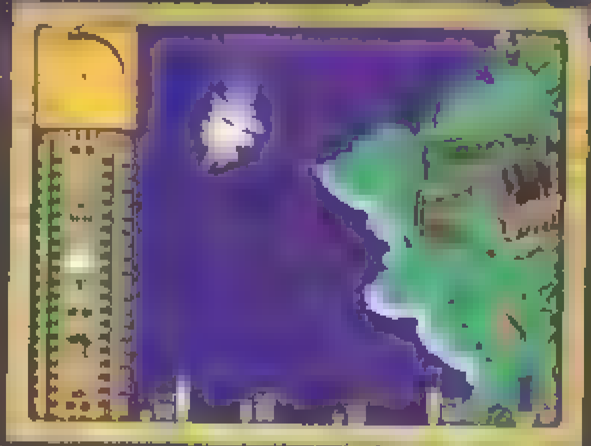
88年1月征服上市

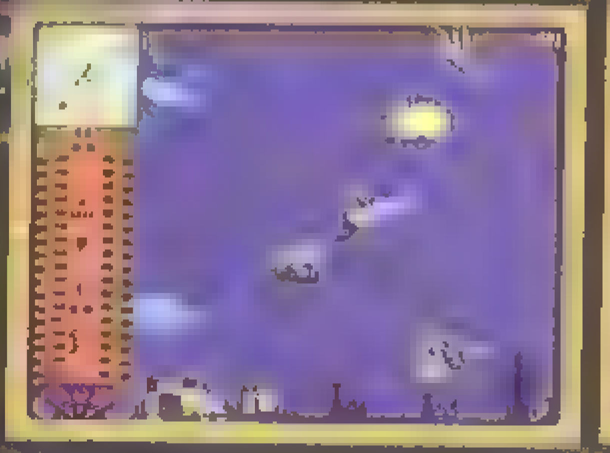
建議售價：880元

第三波資訊股份有限公司





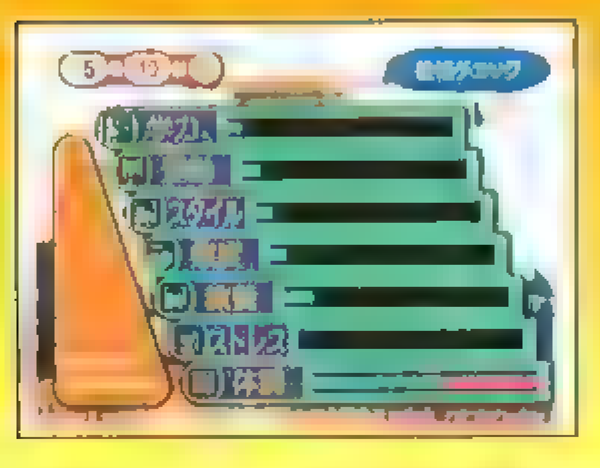




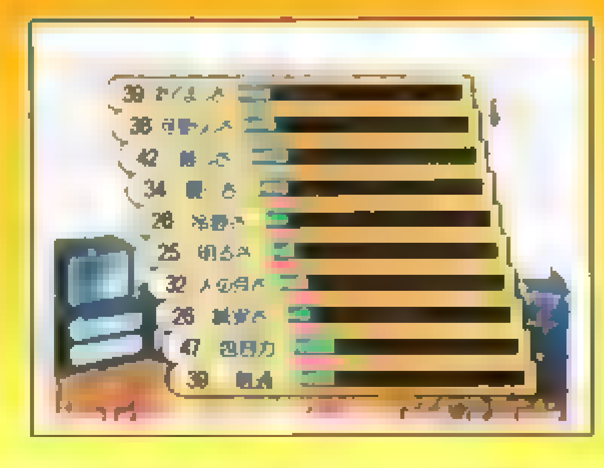


有可能和你成為好友的女孩全部共10位，大家都是可愛的女孩喔！

學生物語是高中入學後的一年間，和許多女孩相逢，變成男女朋友的戀愛養成型遊戲。玩家扮演的主角是龍鳳雙胞胎中的哥哥，而你的人生是從此變成彩色或黑白的呢?來好好談場戀愛就知道了。



學業成績如何呢?看這裡就知道

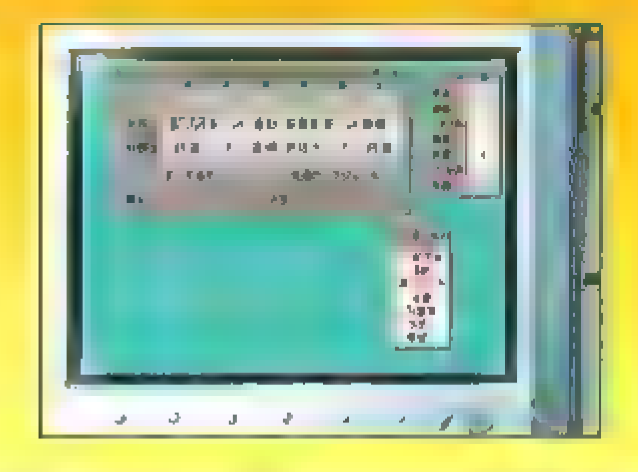


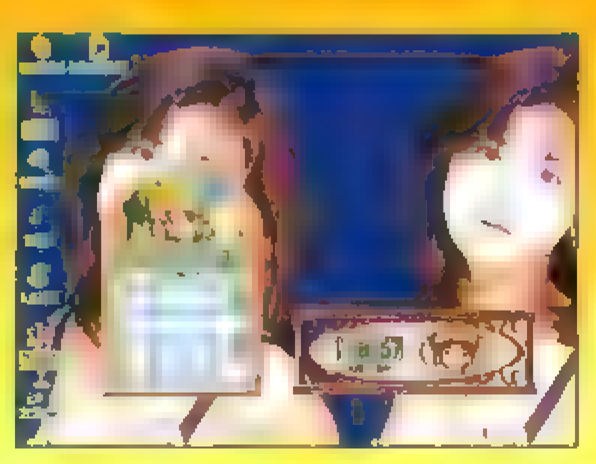
種種個性成長均以數值條狀圖呈現,是好是壞立刻分曉



和美麗的女老師說說話,真是心情舒爽愉快









第三波資訊股份有限公司

總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路1段218號22F Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw

自己製定[illegible]的學習行程表,別太辛苦了

這就是遊戲中附送的美少女計算機和時鐘,還加送精彩桌布,螢幕保護程式喲


新世代的中文即時RPG遊戲
可愛的遊戲主角造型，超炫的魔法效果
1999年春節鉅獻
RPG迷千萬不要錯過
鄭重向大家推薦
艾蒂琳的魔法冒險
第三波


十二月
益智百分百
中文版
極樂大進擊
製作發行
Dream come true
美夢成眞資訊
台灣、全球華人地區獨家總經銷
第三波
http://www.acertwp.com.tw


楚漢の光輝

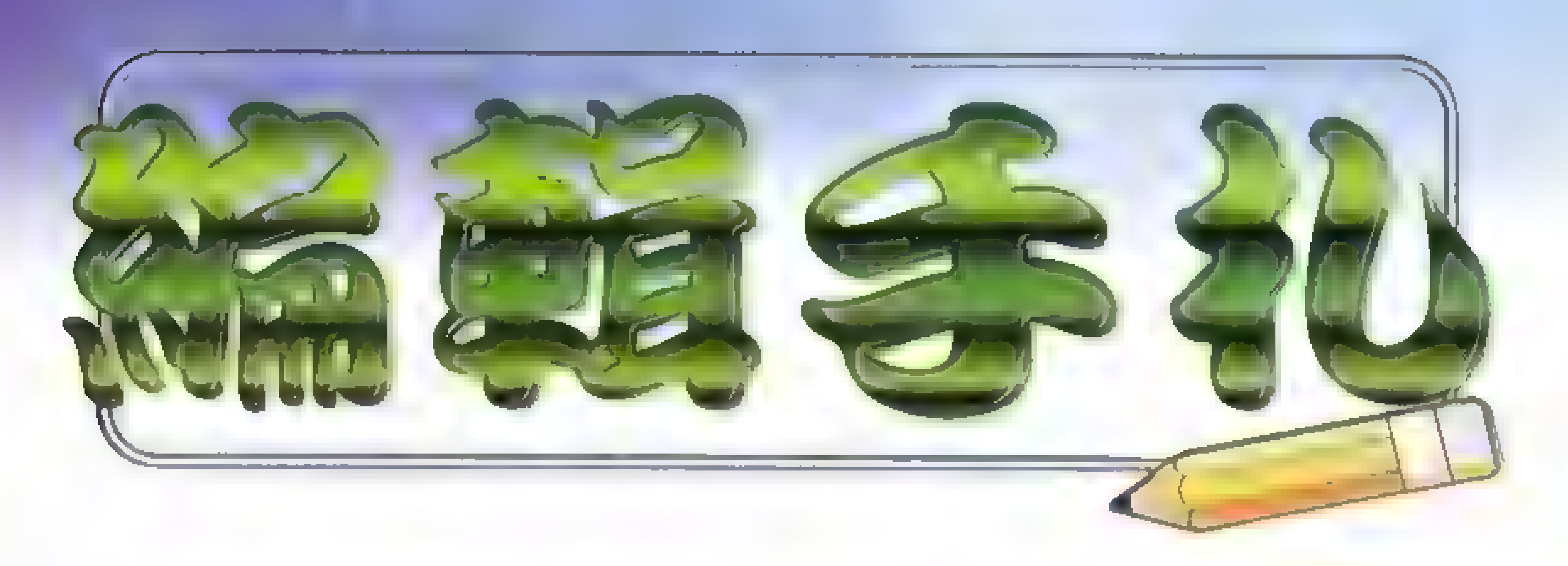

中國第一位平民皇帝的血淚
來表現
容易上手
爭天下
劉邦的至情
數百種
取代遊戲原本設定動作
韓信、項梁、英布
玩家不再只是
軟體世界 智冠科技股份有限公司
太極工作室


四大金剛全帶回家
四大金剛
風調雨順
八十八年一路發
通通有獎
獎上加獎
TGL
風
預定出片
2/11
無盡の宿命
守護者之劍外傳
太極工作室
調
楚漢の光輝
吞食天地IV
中國第一位平民皇帝的血淚戰史
2/11



奧汀科技
完全演繹三國狂戰風雲之代表作
三國群英傳
雨
四大金剛 全帶回家
順
雷峰塔
親情與勇氣、神魔與妖靈的傳奇
預定
2 11
四大金剛 風調雨順
八十八年一路發
活動內容
玩者可由四套遊戲內包裝中，找到貼有雷射軟體娃娃的回函，蒐集四張，寄回就立即送新學友書禮券。
寄回的時間不同，得到的禮券金額不同，而且數量有限，依序由先收到的先獲得
四大金剛一路發活動
採通通有獎，獎上加獎的方式，活動時間為88年2月15日至4月15日，此段時間內，由玩者蒐集遊戲盒中不同的印花四個，寄回主辦公司智冠科技，依收到回函的順序
前50名送禮券1000元
接下來200名送禮券500元
之後500名送禮券200元
第750名以後所有寄回函者，皆可獲得禮券100元
除了人人有獎，至少有100元禮券，只要將四張回函完整寄回來的人還可以參加新年禮品大抽獎！
活動時間：
88年2月15日至4月15日
寄回地址：
高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 國內課收
主辦單位：
智冠科技
奧汀科技
抽獎獎品：
50 C.C.機車一台。
SEGA DREAMCAST 一台。
創巨DVD一台。
心動了嗎？
還有很多很多的獎品哦！
智冠科技股份有限公司


你們這些番賊屢攻中原，
犯我城池，擄我天子，
若不踏平番邦，
如何報得二帝被擄之仇！
大宋英豪
岳飛傳
遊戲特色：
●架構完整，故事節奏緊湊，岳飛的命運完全掌握在玩家手中。●場面背景包含著分明的季節變化，讓玩家在戰鬥中亦感受到大地的震撼。●多重式戰鬥考驗，在傳統的操控上，完全把玩家戰略功力發揮到極限。●多種武器、盔甲、兵馬、藥丹的巧妙搭配，盡是影響玩家的勝負關鍵。●包抄、突破、強攻的戰鬥快感，法術、地形、地物的完全配合，讓你在民族決戰中成為英雄。
南蠻岳飛
你為何進我疆土？
看岳飛要如何才能擺脫秦檜的十二道金牌奸計！？
看眾將要如何才能擊敗金兀朮的金龍絞尾大陣！？



又是新的一年，在迎新年送舊年的一月裡，讓我們來回顧一下過往的1998，去年年底鳴槍起跑的資訊月活動，一系列的展覽由北到南熱烈展開，橫跨了1998一直到本月中旬才在高雄劃下休止符，在這跨年度的資訊盛事裡，雖然表面上看的到的盡是人山人海熱鬧非凡，但檯面下的買氣下降了，消費力大減使廠商將產品紛紛降價求售變現，但就像一場熱鬧大拜拜一樣，來禮佛上香的人的多，但添香油錢的人少，景氣真的不好，連上帝也抓狂！

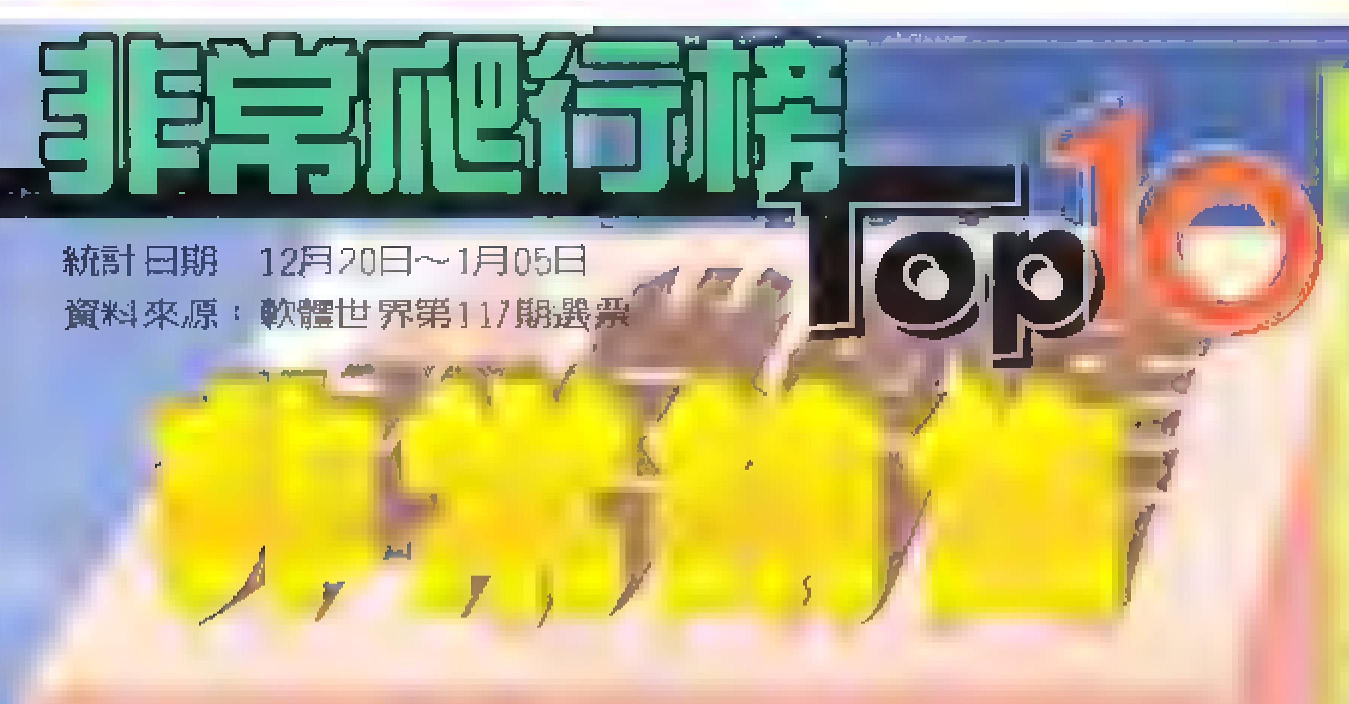
可以預見的是，1999年的景氣也不會好到那裡去，君不見政府提出用來刺激景氣的「首次購屋低利率貸款」方案，被專家批評爲捨本逐末、重富輕貧的辦法，的確，房地產既然不振，建商自己不降低房價，爲何要花納稅人的錢來刺激房地產，讓更多人成爲高房價低利率的守屋奴呢？雖然如此，身爲遊戲產業界的一員，筆者倒樂意看到「首次購電腦貸款」或「首次購遊戲貸款」，甚至是「首次訂雜誌貸款」的德政出現，遊戲產業算是政府管的最少的一個產業，也是消費機制最正常的產業，沒有聯合壟斷與惡性競爭，遊戲價格也不會居高不下，盜版猖獗但看不到官商勾結情事，景氣不好廠商自動降價求售，因此遊戲定價節節下降，很快的你可能會在市面上看到價格不到400元或更低價的遊戲。

當然，政府單位對遊戲產業並非莫不關心，尤其是遊戲雜誌，幾乎等於是各位玩家的民生必需品了(但不是純潔的可以抽好幾百次那種)，因此我們親愛的讀者的意見是很重要的，這次資策會(MIC)針對了國內遊戲雜誌讀者採取問卷調查的方式，透過讀者回函，希望能夠瞭解遊戲雜誌讀者的遊戲消費特性及對線上遊戲的看法，參與本次活動的除了本刊外，還有友刊遊戲世界、新遊戲時代、電腦玩家與次世代遊戲情報，熱列贊助的廠商有智冠、第三波、大宇、富峰群、美商藝電、華義國際、松崗、協和國際等，聲勢可說相當的浩大。

參加的辦法很簡單，只要你拿出雜誌內附的問卷卡，仔細看完並逐條勾選，不用貼郵票投進最靠近你的郵筒就可以了，MIC還特地準備了三百套遊戲作爲獎品，只要寄回問卷卡，你就有機會得獎哦！本刊收件截止日期爲2月10號，千萬不要錯過了表達你自己意見的好機會，此次活動的相關訊息，請參考以下網址：

資策會市場情報中心 http://mic.iii.org.tw

李俊賢 chief@swm.com.tw



統計日期　12月20日～1月05日
資料來源：軟體世界第117期選票



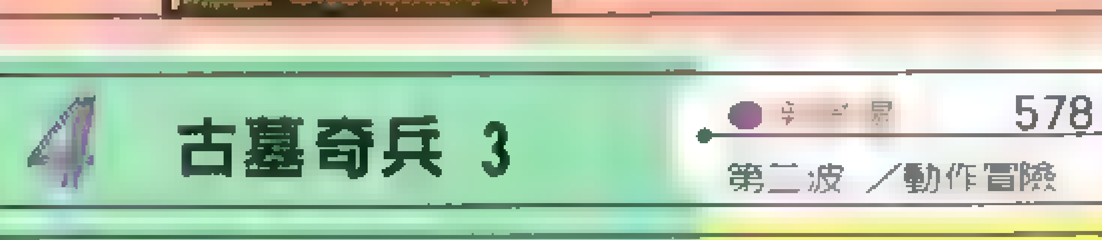
1 大富翁IV
●上回 2　**914**
大宇資訊 ／益智



2 小叮噹大富翁
●新登場　**844**
智冠科技 ／益智



3 風雲之天下會
●上回 1　**829**
智冠科技 ／角色扮演



排名	遊戲	上回	票數	公司／類型
4	古墓奇兵 3	[illegible]	578	第三波 ／動作冒險
5	金庸群俠傳'98版	上回3	456	智冠科技 ／角色扮演
6	古文明霸王傳	上回4	448	宇峻科技／戰略角色扮演
7	純愛手札	[illegible]	435	華義國際 ／策略養成
8	勁爆美國職籃99	[illegible]	368	美商藝電 ／運動
9	太空戰士VII	上回8	233	美商藝電 ／角色扮演
10	永遠的伊蘇	上回10	221	協和國際 ／角色扮演

北區：
旗翔資訊　TEL：(02)2937-7515、仲美資訊　TEL：(02)2915-0601
波感資訊　TEL：(02)2911-4355、世國資訊　TEL：(02)2932-7046
介安電腦　TEL：(02)2998-1953、旭傑資訊　TEL：(02)2371-0600
上和資訊　TEL：(02)2944-9821、創世紀唱片TEL：(02)2954-8384
逸達企業；TEL：(02)2927-8597、弘城資訊　TEL：(02)2969-2896
天青資訊　TEL：(02)2823-8778、安政電子　TEL：(02)2394-4916
景佳資訊　TEL：(02)2397-3802、致格企業　TEL：(02)2321-6192
順發電腦　TEL：(03)426-2615、亞細亞電腦 TEL：(03)422-1662
創世紀電腦 TEL：(03)335-4950、來欣電腦　TEL：(02)2396-5781
書耕電腦圖書　TEL：(03)5225-792
丸升文化事業　TEL：(03)333-8247

中區：
東興電腦　TEL：(037)337-865、詠銘電腦　TEL：(04)623-5298
101電腦　TEL：(04)520-8961、冠瞻科技　TEL：(04)223-1662
闊軒書局　TEL：(04)201-6622、廣訊書局　TEL：(04)528-5196
龍遠資訊　TEL：(04)223-4101、駿業資訊　TEL：(04)875-4362
順發3C量販　TEL：(04)226-9696
益裕資訊　TEL：(047)277-115、三民書局　TEL：(04)524-4752
遠太電腦　TEL　(04)222 0050　易泰電腦　TEL　(04)836-7464
群欣電腦　TEL：(04)776-0799、NOVA有樂國際TEL：(04)329-5076

南區：
船豪資訊　TEL：(06)228-1966、宏福電腦　TEL：(07)237-7391
墊腳石圖書　TEL：(06)227-3928、
城市漫畫遊戲專賣店　TEL：(07)710-3466
傑登電腦　TEL：(06)226-8862、
日本橋遊戲台南店　TEL：(06)226-3129
愛因斯坦世界　TEL：(06)228-8228、
日本橋遊戲高雄I店　TEL：(07)236-1848
日本橋遊戲高雄II店　TEL：(07)222-7075
有樂NOVA　TEL：(07)281-3387、
宏華電腦建國II店　TEL：(07)222-4332
宏華資訊廣場　TEL：(06)228-0395、
TOP SOFT遊戲專賣店　TEL：(07)348-7320
響能資訊電腦世界　TEL：(08)721-2683
屏東光統書局　TEL：(08)722-7109

嘉義市　林鵬如、高雄市　林坤撰、
台北縣　陳幸蕙、基隆市　李建輝、
台北縣　簡振能、高雄縣　洪健雄、
台中市　唐采吟、彰化縣　蔡碧芬、
台北縣　李逸凡、桃園縣　王昶順、
台北縣　游勝凱、台南縣　江志偉、
桃園縣　羅憲偉、桃園縣　劉正凱、
台北市　葉雲松、高雄市　廖佑晟、
台南市　呂冠璋、高雄市　黃兆嘉、
台中縣　劉育東、台中市　王繼壯、

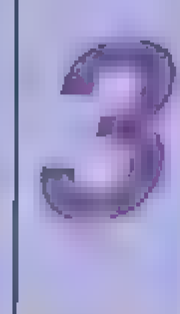
（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於1月20號以掛號寄出。）

非常爬行榜 Top10

排名	遊戲	上回	票數	公司／類型
1	大富翁IV	上回 2	1518	大宇資訊／益智
2	風雲之天下會	上回 1	1022	智冠科技／角色扮演
3	勁爆美國職籃99	新登場	705	美商藝電／運動
4	古墓奇兵 3	新登場	345	第三波／動作冒險
5	太空戰士VII	上回3	344	美商藝電／角色扮演
6	三國志VI	上回5	239	第三波／策略
7	星海爭霸	上回7	215	松崗電腦／即時戰略
8	世紀帝國之羅馬霸主	新登場	176	台灣微軟／策略
9	上帝也抓狂	新登場	167	美商藝電／戰略
10	純愛手札	新登場	141	華義國際／策略養成













●1月中獎名單（熱門軟體遊戲「異魔餘生2」或「第一現場」遊戲大碟一套）

遊戲片新

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大宋英豪－岳飛傳	策略RPG	WIN95	中文	元月上旬	720元
水滸傳	策略RPG	WIN95	中文	3月下旬	未定
吞食天地 4－楚漢之光輝	角色扮演	WIN95	中文	2月下旬	未定
衝峰塔	角色扮演	WIN95	中文	2月上旬	未定
破碎虛空	角色扮演	WIN95	中文	3月下旬	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
小朋友學象棋	益智	WIN95/98	中文	2月25日	720元
圍棋少林寺	益智	WIN95/98	中文	4月1日	720元
象棋兵法－中頭炮直車篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元
象棋兵法－中頭炮橫車篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元
象棋兵法－中頭炮列包篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
殺無赦2	即時戰略	WIN95	英文	元月10日	980元
夢幻新世界	即時策略	WIN95	英文	元月15日	890元
光速兔崽子2	動作	WIN95	英文	2月5日	700元
狂王之後繼者	策略	WIN95	中文	2月10日	850元
神兵悍將之真命天子	即時戰略	WIN95	中文	2月7日	800元
坦克獵殺者	飛行模擬	WIN95	英文	3月	980元
鐵血聯盟2	策略角色扮演	WIN95	中文	3月	980元
夢幻西餐廳2	即時策略	WIN95	中文	3月	800元
時空英豪	動作	WIN95	英文	3月	980元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
F-16全方位戰爭	飛行模擬	WIN95/98	英文	元月初	1080元
Half Life戰慄時空	動作	WIN95/98	英文	元月初	1250元
Delta Force 三角洲部隊	戰術模擬	WIN95/98	英文	元月中	1080元
Rogue Squadron俠盜中隊	動作射擊	WIN95/98	英文	元月中	1080元
風馳電掣	賽車模擬	WIN95/98	英文	元月中	1200元
魔獸爭霸II中文版	即時戰略	WIN95	中文	元月底	990元
Quest of Glory V:Dragon Fire火龍試煉(暫譯)	冒險+角色扮演	WIN95/98	英文	99年2月	1250元
米格29支點式戰機	飛行模擬	WIN95/98	英文	99年2月	1080元
印第安那瓊斯：末日危機	動作冒險	WIN95/98	英文	99年3月	未定
X-wing Allinace同盟鐵翼	太空飛行模擬	WIN95/98	英文	99年4月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
閃靈奇兵	動作角色扮演	WIN95	中文	元月25日	未定
棒棒糖危機	即時戰略	WIN95/98	中文	未定	未定
走！帶你入PUB	多媒體	WIN95/98	中文	2月15日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
鐵甲英豪	策略角色扮演	WIN95	中文	10月15日	720元
三國之星海風雲	策略角色扮演	WIN95	英文	12月18日	980元
陸軍元帥	益智	WIN95	中文	88年元月	299元
風暴	策略角色扮演	WIN95	英文	88年元月	890元
極地之光	動作角色扮演	WIN95	中文	88年元月	780元
異形之緊急動員	策略角色扮演	WIN95	英文	88年2月	980元
新同居時代	養成	WIN95	中文	88年2月	780元
世界末日	策略角色扮演	WIN95	英文	88年2月	890元

新頻道站

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
麻將夢幻國	益智	WIN95	中文	12月	580元

http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
機甲戰士	角色扮演	WIN95	中文	12月30日	740元
齊天大聖	角色扮演	WIN95	中文	88年元月	680元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
捍衛戰士：決戰大黃蜂	飛行模擬	WIN95	英文	88年元月	1080元
征服七海	戰略	WIN95	中文	88年元月	880元
血祭2	冒險	WIN95	英文	88年元月	980元
遊戲修改全修2000	工具軟體	WIN95/98	中文	88年元月	680元
終極加速	動作模擬	WIN95	英文	88年元月	820元
銀河飛龍一克林貢人	動作射擊	WIN95	英文	88年元月	1080元
異形追殺令資料片	動作	WIN95	英文	88年元月	650元
阿比再出擊	動作冒險	WIN95	英文	88年元月	920元
俠客遊之前途道標	角色扮演	WIN95	英文	88年2月	未定
殺百魔界2一帝都魔域傳	角色扮演	WIN95	中文	88年2月	未定
暗黑復仇者	動作射擊	WIN95	中文	88年2月	未定
艾蒂絲的魔法冒險	角色扮演	WIN95	中文	88年2月	750元
THE WAR OF THE WORLDS天外來襲	戰略	WIN95	英文	88年2月	880元
NEWMAN HAAS RACING保羅紐曼冠軍車隊	賽車	WIN95	英文	88年2月	未定
夢生物語	戀愛	WIN95	中文	88年2月	未定
盜王之王	動作	WIN95	中文	88年2月	未定
虎口餘生O D T	動作冒險	WIN95	英文	88年2月	未定
至尊麻將2	益智	WIN95	中文	88年2月	599元
文明帝國2網路版	策略	WIN95	英文	88年2月	1100元
工人物語3	策略	WIN95	英文	88年2月	未定
魔法公主	養成	WIN95	中文	88年3月	750元
SPEED BUSTERS	賽車模擬	WIN95	英文	88年3月	未定
捍衛雄鷹1.0	飛行模擬	WIN95	英文	88年3月	未定
英傑傳系列5一信長傳	策略角色扮演	WIN95	中文	88年3月	1350元
凱撒大帝3中文版	策略	WIN95	中文	88年3月	未定
王者之師	戰略	WIN95	中文	88年3月	未定
Global Domination	即時戰略	WIN95	英文	88年3月	未定
流氓大亨	策略	WIN95	英文	88年3月	未定
幻魔大陣	策略角色扮演	WIN95	英文	88年3月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
巫術總動員	角色扮演	WIN95/98	英文	12月中	1380元
劍魂精裝珍藏版	動作	WIN95	英文	12月	1180元
魔法門總動員	角色扮演	WIN95/98	英文	12月中	1380元
第一現場	策略	WIN95	英文	12月底	980元
柏德之門	角色扮演	WIN95	英文	88年元月	未定
Riverworld流域王朝	策略	WIN95/DOS	英文	88年元月	未定
WCW Nitro野蠻格鬥王	動作	WIN95	英文	88年元月	未定
Saga,rage of the viking維京之怒	策略	WIN95	英文	88年元月	未定
F22 Total Air War	模擬飛行	WIN95	英文	88年2月	未定
WarGasm	模擬戰略	WIN95	英文	88年2月	未定
Return Fire2	動作射擊	WIN95	英文	88年2月	未定
Ring魔戒	冒險	WIN95	英文	88年2月	未定
Mordor2	角色扮演	WIN95	英文	88年第一季	未定

璽格互動科技 TEL:(02)2698-2427

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
天諭之冰封奇緣	3D動作冒險	WIN95/98	中文	88年春季	未定
導火線	3D即時射擊	WIN95/98	中文	88年春季	未定
地城大進擊	動作冒險	WIN95/98	英文	88年2月	790元
酷辣船長	動作冒險	WIN95/98	英文	88年3月	790元
侏儸紀戰士	策略	WIN95/98	中英	88年6月	未定
翔龍爭霸天	3D動作冒險	WIN95/98	中英	88年12月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
"狂野"五合一遊戲	策略／動作	WIN95	英文	88年元月	590元

新片觀測站

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
天地劫－神魔至尊傳	策略RPG	WIN95/98	中文	99年春季	未定

安峻科技 TEL:(02)2965-6782 FAX:(02)2966-9625

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
東方傳記	動作	WIN95	中文	元月中旬	720元

FAX:(02)2696-2936

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
青澀寶貝	戀愛冒險	WIN95	中文	元月26日	未定
特種部隊資料片	動作	WIN95	英文	2月	未定
除暴特警隊資料片	動作	WIN95	英文	3月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
絕命凌殺先鋒特輯	動作冒險	WIN95/98	中文	已上市	199元
絕命凌殺終極特輯	動作冒險	WIN95/98	中文	已上市	980元
疾速毀滅者	動作射擊	WIN95/98	中文	已上市	550元
光與刀	動作RPG	WIN95/98	中文	99年春季	未定
KARAMA	動作RPG	WIN95/98	中文	99年春季	未定

[illegible]群資訊 TEL:(02)2262-3066 FAX:(02)2261-2676 E-mail:[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
初戀	戀愛養成	WIN95	中文	元月中旬	未定
創世神話	角色扮演	WIN95	中文	元月上旬	未定
吞噬者	角色扮演	WIN95	中文	元月下旬	未定
神秘的世界	冒險	WIN95	中文	2月上旬	未定
聖天使學園	角色扮演	WIN95	中文	3月上旬	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
武士魂之適者生存中文版	即時戰略	WIN95/98	中文	元月底	未定
逐鹿中原	即時策略	WIN95/98	中文	2月底	未定
格殺令	即時戰鬥RPG	WIN95/98	中文	3月	未定
Dooly酷龍	動作	WIN95/98	中英	4月	未定
Dead Ground死地	動作	WIN95/98	中英	4月	未定
縱橫天地之烽火三國	策略即時戰略	WIN95/98	中文	5月	未定
隋唐爭霸	策略	WIN95/98	中文	6月	未定
血獅	即時戰略	WIN95/98	中英	未定	未定
六次元星戰	即時戰略	WIN95/98	中英	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
夢幻拼圖聯串	益智模擬	WIN95	中文	元月底	未定
上海2000	益智	WIN95	中文	元月底	未定

大宇資訊 TEL:(02)2356-0968 FAX:(02)2356-0969 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
台灣職棒大聯盟	運動	WIN95	中文	12月	870元
銀河英雄傳說V	戰術策略	WIN95	中文	未定	780元
中英文快打2	教育	WIN95	中文	未定	未定
明星志願2	養成	WIN95	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
極樂大進擊	益智	DOS/WIN95	中英	12月中旬	720元
愛蓓絲魔法冒險	動作 角色扮演	DOS/WIN95	中文	88年元月	750元
魔法公主	即時養成	DOS/WIN95	中文	88年2月	750元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
SUPER四川省99	益智	WIN95/98	中文	12月中旬	499元
歡樂大富翁	益智	WIN95/98	中文	88年元月	350元

新片觀測站

岡業資訊 TEL:(02)2299-3000 FAX:(02)2298-0590

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
虛擬人生	益智	WIN95/98	中文	88年元月中	[illegible]80元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
迦陵演義	角色扮演	WIN95/98	中文	元月20日	760元
大逆鱗II	角色扮演	WIN95/98	中文	88年2月	760元
守護者之劍外傳 無盡的宿命	角色扮演	WIN95/98	中文	88年2月	760元
天使同盟	策略角色扮演	WIN95/98	中文	88年3月	760元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
武林高教	動作	WIN95	英文	1月	未定
紅色警戒線	動作	WIN95	英文	1月	980元
裝甲動員令	動作	WIN95	英文	2月	980元
異形大決戰	動作	WIN95	英文	2月	980元
異形：浴火重生	動作	WIN95	英文	3月	980元
艦隊指揮官	戰略	WIN95	英文	2月	未定
超級摩托車	運動	WIN95	英文	2月	980元
雲絲頓賽車	運動	WIN95	英文	2月	980元
大滿貫	運動	WIN95	英文	2月	980元
美國職棒大聯盟2000	運動	WIN95	英文	3月	980元
阿爾發新文明	策略	WIN95	英文	2月	未定
模擬城市3000	策略	WIN95	英文	2月	未定
阿爾發新文明中文版	策略	WIN95	中文	3月	未定
模擬城市3000中文版	策略	WIN95	中文	3月	未定
C&C2泰伯倫之日	策略	WIN95	英文	3月	1080元
黑暗王座3	角色扮演	WIN95	英文	3月	1080元
A-10坦克殺手	模擬飛行	WIN95	英文	3月	1280元
星際指揮官	模擬飛行	WIN95	英文	3月	未定

歡樂影視 TEL:(02)2351-3291 FAX:[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
太空邦妮Space Bunny	冒險	WIN95	英文	12月	880元
旭日東昇2	即時戰略	WIN95/98	英文	元月14日	990元
安魂曲－天使之怒Requium	冒險	WIN95/98	英文	88年2月	未定
E1特戰隊Enemy Infestation	即時戰略	WIN95/98	英文	88年2月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
世紀大富翁	益智	WIN95/98	中文	2月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔導聖戰—風色幻想	戰略RPG	WIN95	中文	元月中旬	780元

宇峻科技 TEL:[illegible] FAX:[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大富翁世界之旅	益智	WIN95	中文	3月29日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Special羅德島	冒險	WIN95	中文	元月	750元
Amaranth 3D（暫定：亞瑪蘭斯）	動作角色扮演	WIN95	中文	元月	800元
三國志之五虎大將	即時戰略	WIN95	中文	元月	未定
Don,t Stop 芭芭拉2	益智	WIN95	中文	元月	未定
塔因方程式Shift	冒險	WIN95	中文	2月	未定
新龍門客棧	策略	WIN95	中文	2月	未定
倚天屠龍記	策略	WIN95	中文	2月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
三國群英傳2	策略	WIN98/NT4.0	中文	2月11日	未定
墮落天使	角色扮演	WIN98/NT4.0	中文	88年暑假	未定
幻想紀元	角色扮演	WIN98	中文	未定	未定

新片觀測站



市面上的大富翁類型遊戲大多以互相競爭、佔據空地興建旅社爲手段，再透過收過路費的方式來讓別的對手破產輸掉遊戲，強者恆強弱者恆弱，落後的對手幾乎沒有機會可以追上，容易產生倦怠感。成長式大富翁著重在「誰賺的比較多」，比的是每個玩者經營賺錢的能力，讓資本較少甚至虧本還負債的玩者能夠東山再起，因爲即使負債也不致於破產。人人有機會、個個沒把握，遊戲中永遠都有反敗爲勝的機會。以下介紹的大富翁世界之旅就屬於這種類型，玩法近似於遊樂器MD上的「台灣大亨」。

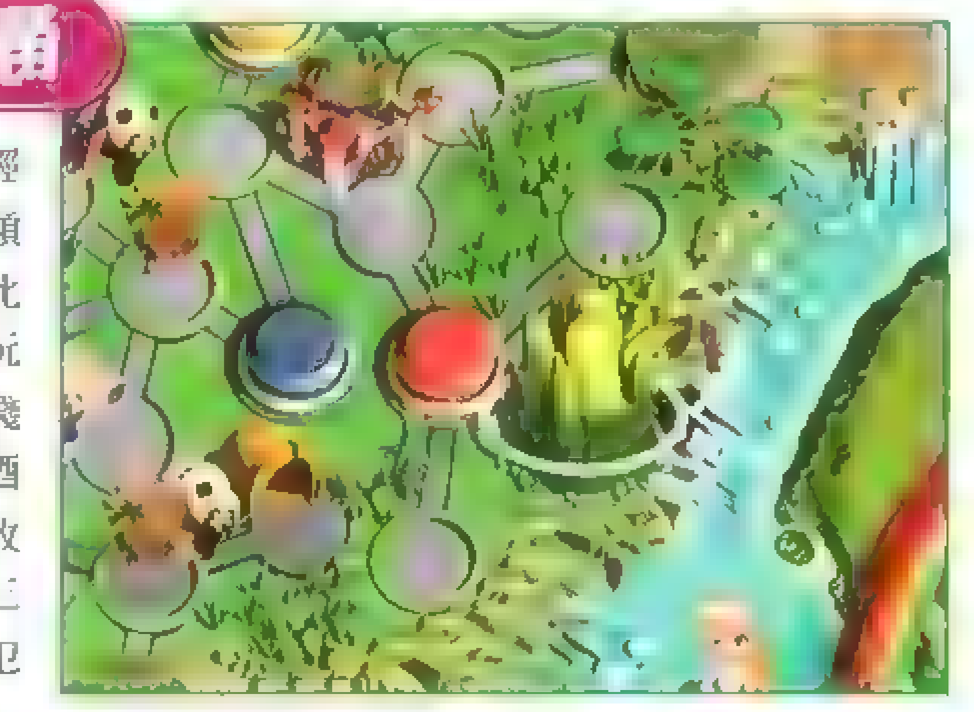


學有專精 特長致富

光是表面光鮮，身無長技，那也不過是草包一個，一點也不稀奇。遊戲裡每位角色除了面子十足之外，裡子也絲毫不含糊，每個人至少都有一種專業技能，可以靠著特殊而獨有的優勢取得領先以至於贏得遊戲。例如直銷商的特技就是『強力銷售』，可以用兩倍的售價賣出卡片、道具甚至房地產給別人，而且連想拒絕都不可能，擺明是強迫中獎！這麼一來您可以在遊戲中看到直銷商滿場追著其它的玩者跑，是不是很有趣呢？當然，其餘的玩者也會有佔優勢的特殊技巧，八仙過海各顯神通，每位角色都是獨一無二特色十足的，就看您匠心獨具的巧思了，在歡樂、好笑又有點殘忍地情況下贏得勝利。

合法非法、各顯神通

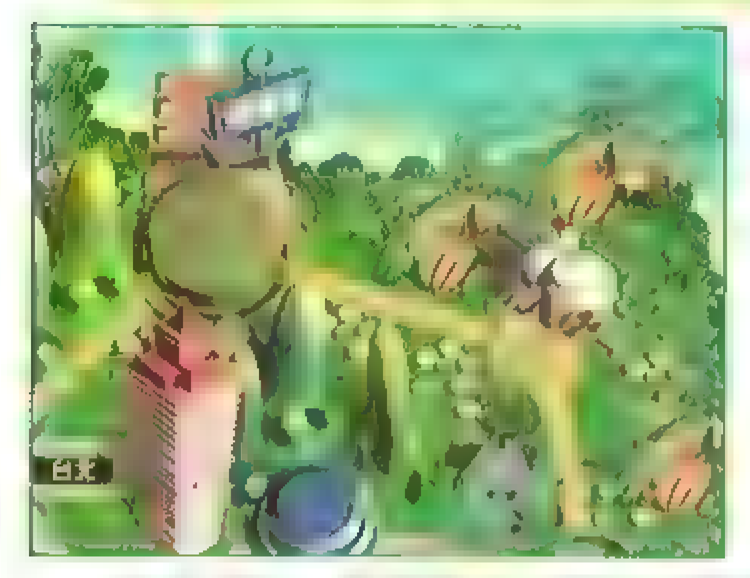
遊戲中賺錢的管道主要分爲兩種：完成任務與產業經營。任務分爲有抵達指定城市和爭取訂單兩種，不管哪種類型在任務順利完成時均可以得到巨額的獎金，是遊戲中彼此較勁極力爭取的重點。而購置產業可以帶來長期利益，讓玩者每個月都有一些額外收入，這個部份屬於正派經營的賺錢方式。既然有合法的生意那一定也有非法的，像經營色情酒店、收受政治獻金與小太妹的勒索就屬於犯法行爲，雖然收穫豐富，代價卻是會被警察或機械戰警追得滿場跑，最好三思而後行。所有的角色裡唯有政客的政商關係最好，當他犯法時警察未必會來捉人，是合法掩護非法的最佳人選。



相同事件．際遇不同

遊戲中有許多地點是神祕的，像是美人魚居住的海外小島肯定有玩者想走一趟看看，那結果呢？如果是政客、技工一類的角色去拜訪，只能看到荒島一座罷了，但如果同樣是異族的女妖或天真無邪的小女孩前去，就很有可能發現美人魚的蹤跡，也許還有機會得到美人魚的禮物也說不定。

同樣的狀況也可能發生在各種不同的地點，女強人在股市、公司行號裡豈是用呼風喚雨四個字可以形容的？各種訂單生意源源不絕而來拚命賺大錢，笑得合不攏嘴，可是一但離開了都市之後馬上就變得笨拙可笑、優勢頓失。遊戲地圖裡各種地點都有，買下能發揮自己長處的地點才是明智的抉擇，同樣的狀況或是機會就能應付得比別人更好，也更容易贏得勝利



犯行罪狀．自有公斷

犯法的玩者如果在追訴期間內被逮捕會丟往法院審判，遊戲裡的法院是採用陪審團制度的，由七位陪審團來決定您是否有罪，如果罪名成立，再由法官決定量刑之輕重。值得一提的是，其中一位陪審團成員是其前的幸運者，如果您平時素行不良，這時候可就有苦頭吃了。

替自己辯護時有很多種台詞可以選擇，最好和您的特殊能力有關才會有好處，如果舉止得宜，採用了適當的策略，就能大幅改善陪審團對您的印象。想想看美女歌手在受審時對陪審團飛盈一笑的效果，肯定是當庭無罪開釋，連法官量刑的步驟都可免了。但…但是如果政客也敢用相同的策略的話，天曉得他的刑期有多重，錯誤的舉止會讓陪審團對您的印象惡劣，那會死得很難看的！

更詳細的資料與最新報導下次再談吧！您就會知道小女孩、小帥哥、女妖、技工和龍寶貝的特殊能力與獨特玩法了。

遊戲中以3D建構的建築物，連地圖上的花草樹木都刻劃得相當細膩，即使是相同的事件，發生在不同人身上，結果也可能相差十萬八千里喔！回見囉！

人物可愛．造型精細

宇峻這次推出的大富翁類型遊戲，不但保有原先「超時空英雄傳說」系列、「七力奇俠」的人物水準，在精細度與畫風造型上面比前作更勝一籌，討喜可愛的卡通造型極巧搶眼又惹人憐愛，成功地捕捉了大眾的眼光。原因無它，設計公司這次把原先畫上幾百人的美術人力拿來細細刻劃遊戲中的十一位主角，用好幾倍的時間與更豐富的經驗去設計這些主角們的動作，可以想見每一張動畫或靜畫都是投下細膩下的極品，這時候再配合上更高的色素來表現每位主角的喜怒哀樂、動作、表情…最後的成品就是您在圖片中看到的樣子。



千金小姐

特殊能力「零用錢」是有錢的老爸每月發給她的，本身沒有任何專業知識，屬於快攻型的無特長人物



技工

在「道具」的運用上就屬他最為在行了，不管是在承製道具的效率上、還是開發新產品的能力上都屬一流



女強人

八面威風的商場強者。對於市場、股市等『交易』眼光獨到，每次買賣時總是能以低價買入、高價賣出。



女學生

具有雙重人格的女學生有著不為人知的一面，狂怒下會變身成小太妹，逞兇鬥狠「勒索」商家，向別人的產業收取保護費。



政客

假公濟私是他的本能，利用『制定規則』的特殊能力訂定有利於自己的法然後叫大家一齊遵守。

雷峰塔

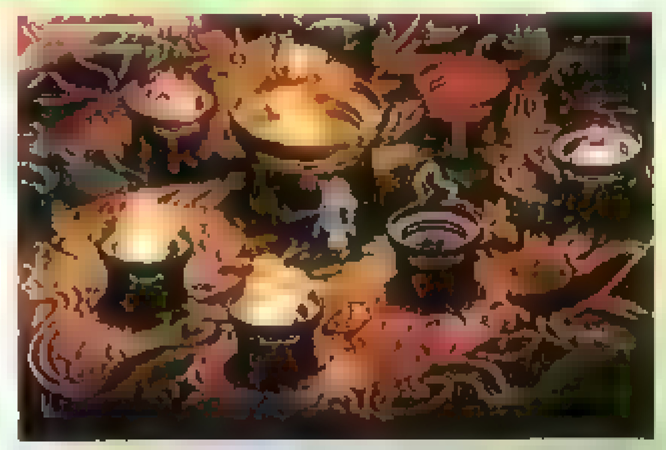
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間

http://www.soft-world.com.tw

若要白蛇出、除非西湖水乾、雷峰塔倒！

白蛇傳的許仙與白蛇娘娘之間的故事，可謂家喻戶曉。大家都知道白蛇娘娘和專拆人家美滿姻緣的惡和尚法海，在一次驚天動地的鬥法大戰之後，被法海收服在金缽，然後永遠的鎮壓在雷峰塔之中。法海並且下了惡毒的咒言，如果要救出白蛇，「除非西湖水乾，雷峰塔倒！」可憐的白蛇娘娘就這樣被鎮壓在永不見天日的雷峰塔中……。

故事的劇情設定在白蛇被鎮壓的十五年後，白素貞與許仙的兒子夢蛟已長大成人，夢蛟由父親口中得知父母兩人的愛情故事，及母親為愛被鎮壓塔底的經過，毅然決然的前往雷峰塔，拯救母親的驚險歷程。在過程中，將有許許多多的磨練等著玩家們，千奇百怪能力迥異的大怪獸、考驗玩家腦力的各式謎題等等。這款遊戲是以動作角色扮演的方式來呈現，畫面是640×480 High Color，並且全部都是由3D Render而成的，整個冒險舞台包括雷峰塔、地下皇陵以及白蟻宮殿，共計22層近百個迷宮，以及數十個3D彩繪的獨立場景。





遊戲中由3D建構而成的迷宮及獨立場景

鬥魂系統、交換夥伴

召喚獸、小跟班

除了NPC之外，還有召喚獸的設定，只要玩家能得到地、水、火、風四個靈符，便可將附身在石敢當中的神靈召喚出來。他們可不是只跳出來「呼龍」招就跑了，他們會一直跟在主角身邊，變成主角的小跟班，你要他往東他就不敢往西，要他砍人他就不敢立正站好。你可對召喚獸下達攻擊、跟隨與原地站立三個不同的指令，當你下達攻擊指令時，他會幫你掃除附近所有的怪物，非常的好用呢！召喚獸跟主角一樣，也會透過戰鬥升級，而這些召喚獸也有其獨特的能力，玩家可以好好的培養自己喜歡的召喚獸。



鎮壓住白蛇娘娘的雷峰塔



一直跟隨在主角身邊的召喚獸



地之石敢當

得到「地靈符」後，即可召喚「巨靈神秦洪海」，他會以強大的攻擊能力協助主角作戰。

得到「火靈符」後，即可召喚「火神祝融」，他會以強大的攻擊魔法協助主角作戰。

水之石敢當

得到「水靈符」後，即可召喚「洛神宓兒」，他會以強大的回復能力幫助主角。

風之石敢當

得到「風靈符」後，即可召喚「風獸飛鐮」，他會以敏捷快速的攻擊協助主角作戰。

地靈靈、妖魔鬼怪

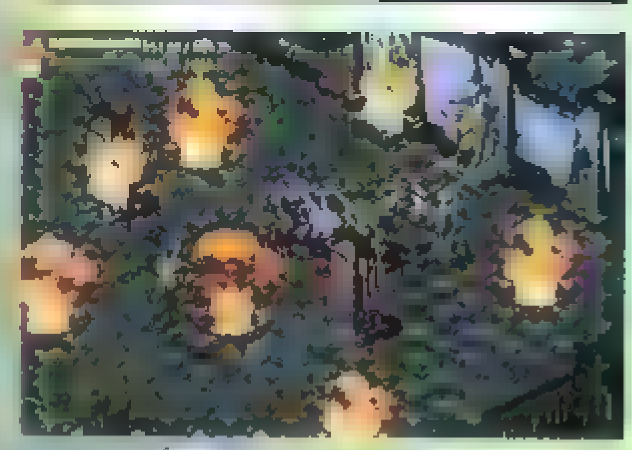
本遊戲的法術系統是由非常細膩的符引系統所組成，咒語、符籙和法力是符引系統中最大的三個要素。咒語是施法者所必須具備的基本知識，共分為地、水、火、風、雷五大系，玩家可透過祕傳書來學習或是向五大長老學習，會了咒語後不代表能就能立刻施法，還必須施法媒介～符籙才行。符是混合數種符引以毛筆繪製在符紙上製作而成的，必須具備「畫符術」技能的人才能繪製，隊伍中只有降妖師石敢當才具備這種特殊技能，因此在遊戲初期，只能向城鎮內的茅山道士購買。學會咒語並拿到符籙後，只要有足夠的法力便可順利施展該項法術。

法術分為傷害性、輔助性、回復性三大類，而法術的投射路徑更分為直線、追蹤、全螢幕、定點、四方向、八方向等多種不同的投射方式，而且法術的效果相當的驚人，玩家絕對可以在一陣陣瘋狂施法之後，享受最高的殺戮快感。

整個塔層裡面有許多怪獸群聚，屍骨潰爛的僵屍、妖媚的蛇妖、變形蟻怪等，而這些妖魔鬼怪還有分基本型和衍生型，相當可觀。除了這些小嘍囉外，還有難纏的四柱天王，以及最終大魔王～塔神。他們的造型都相當酷，每種生物也都有屬於他們自己專有的行動模式和攻擊方式，非常值得玩味。這款遊戲集合了智冠三大工作小組的智慧結晶，是農曆年超級強檔必玩的好遊戲，千萬別錯過喔。

法術效果驚人，共分為地、水、火、風、雷五大系





雷峰塔中聚集了眾多魔獸，例如狐媚的蛇妖及變形蟻怪等



異形之緊急動員

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

★硬體需求／★機種：P-75以上
★記憶體：16MB ★音效：WIN95相容卡
★模式：SVGA ★操作：[illegible]

人類與異族的初次接觸

當……枯竭的剩餘化石燃料而引發的資源爭奪戰中，處境不利的……不顧一切地使用了核子武器，在這場戰爭中ZAX雖然獲得了最後的勝利，但諷刺的是，在勝利的背後所背負的，卻是地球與剩餘……的……不僅如此……估……燃料也在……戰爭中幾乎都使用……於……處在歷史上最惡劣的狀況下，好不容……





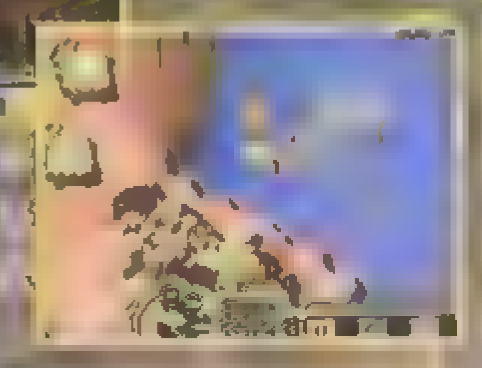
……帶給人類一絲希望的這些異族，要求地球提供能栽種他們自己的食糧……生存種子的農地，並和地球共……代價是傳授給人類能恢復地……也許是……地受到襲擊後……場人類史上更……

不同於一般戰略遊戲的設計

遊戲一開始，玩家必須選擇所屬的種族，以便立即接受任務投入戰場。如果您加入的是ZAX種族，在正式接受戰鬥任務之前必須先測驗司令官的能……球司令官的立場來進行遊戲，當然也……在接受任務，投入戰場之……先……而遊戲中提供資料的設計共分為三個等級……







……遊戲中還設計了不同於其他戰略遊戲的資金及單位續用法，在每一次任務完成的同時，電腦會換算玩家的資金總數而儲存在您的帳戶裡，資金可用來購……金來加強單位，以便將這些單位帶到下個任務，成為您的主力部隊！



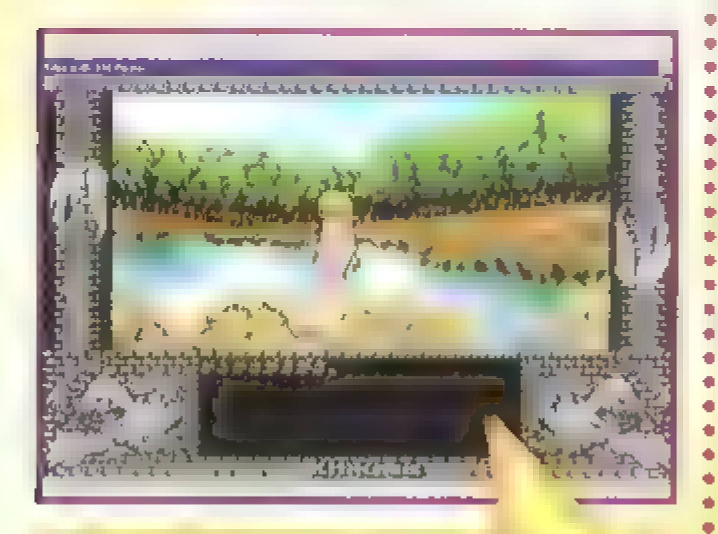




阿曼尼斯傳說

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

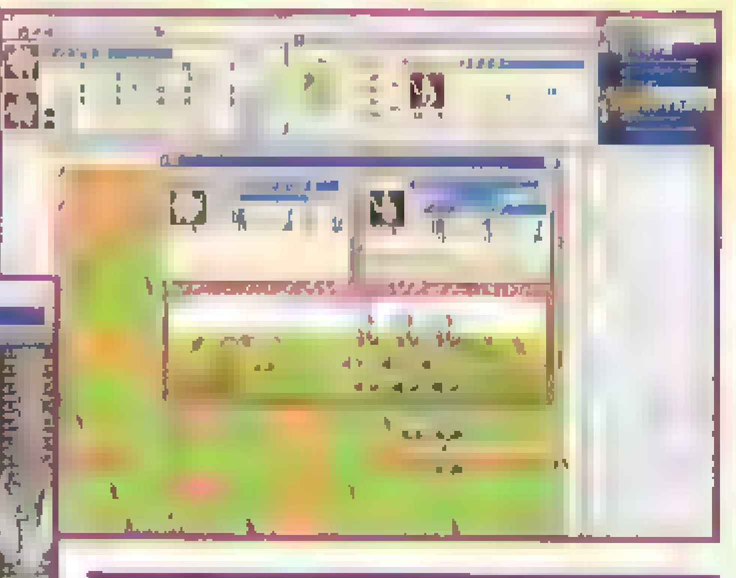
永恆的時空中，流傳著古老的傳說，遙遠的神秘大陸～Langsam，阿曼尼斯傳說便是訴說著發生在這神秘世界裡的故事。日本風雅SYSTEM於91年推出阿曼尼斯傳說後便佳評不斷，接連推出了二代、三代、四代和KH，堪稱日本RPG的經典作品之一。阿曼尼斯系列最為人所樂道的便是阿曼尼斯的世界觀架構相當獨特。無限的時間、無盡的空間，現實與虛幻並存、有神話傳說、也有歷史故事



「阿曼尼斯傳說」中獨特的世界觀，構成了其最迷人的一面

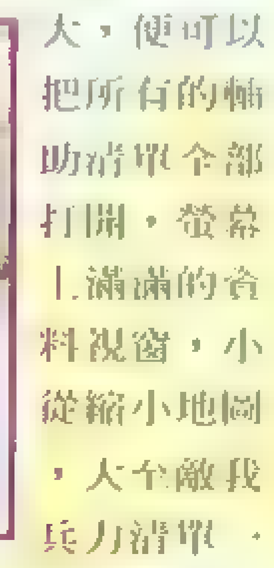
阿曼尼斯是一款策略型態的RPG遊戲，然而不同於時下常見的SLG模式，阿曼尼斯以指揮官為一個單位，每個指揮官可以統轄幾個小部隊，使得遊戲變化相當豐富。例如你可以擒賊先擒王，先行消滅敵方指揮官，則其所屬部隊將成為獸散，然而此種模式難度卻相當高，阿曼尼斯KH裡的敵人，可





不是省油的燈喔，指揮官可不會逞一時之勇，身先士卒，同時指揮官所統轄部隊的經驗值一併計入指揮官的戰績。如何在時間和空間中做出恰當的決定，端看玩家的個人經驗。同時阿曼尼斯以WP作為基本因子，戰鬥、移動和施法皆需消耗WP，若是WP為0，所有的活動將全部停擺，連遭受攻擊時的反擊能力都沒有。

阿曼尼斯充份的運用了視窗介面的優點，只要你的螢幕夠大，便可以把所有的輔助清單全部打開，螢幕上滿滿的資料視窗，小從縮小地圖，大至敵我兵力清單，一





應俱全，絕對能夠滿足指揮官的需求。你還在等什麼呢？阿曼尼斯在呼喚你囉，拿起長劍，一起穿越永恆的時空，來到阿曼尼斯的世界吧！



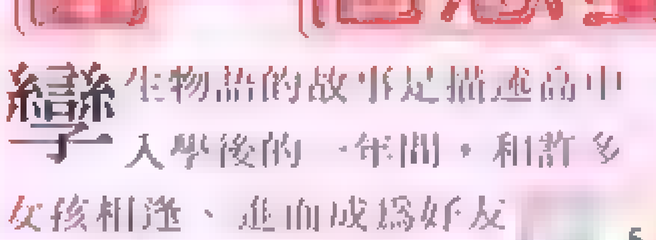
可以將所有輔助清單打開的界面設計，相當便利玩家的操作



學生物語

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	富士通	第三波	WIN95/98	98年2月

http://www.acertwp.com.tw



圓一個戀愛物語的美夢吧！

戀學生物語的故事是描述高中入學後的一年間，和許多女孩相逢、進而成為好友的戀愛養成遊戲。玩家扮演的主角是龍鳳雙胞胎中的哥哥，你們兄妹倆一起進入名門高中櫛原學院就讀，你就讀於男生部，妹妹成美就讀於女生部。這所學校的女生部校規、在男女交往等方面特別嚴謹；而女生部裡美小姐也很多，對男生部一般的學生而言簡直是高不可攀，儘管利用校慶等活動也苦無交流的機會，因此要和女孩們相逢的機會等於是零……。但是主角當然要享受一些特權啦！有了雙胞胎妹妹這個強勁的伙伴，這可是極大的優勢喔，可一邊從妹妹那裡得到女孩們的情報、一邊製造相逢的機會，無論如何一定要和她們過個快樂的高中生涯。

可能和你成為好朋友的女孩共有10位，大家都是很可愛的女孩！在主要登場的角色方面，製作公司更是啟用了著名的配音員，也就是說，您也可以完全靠聲音來享受這個遊戲；此外，美麗的卡通式畫風也是您該注意的地方；另外，遊戲中附贈的螢幕保護程式、時鐘、計算機等WINDOWS專用的裝飾集，全部都是非常特別的喔！



▲ 大家齊來同歡樂!!

◀ 遊戲中各種訓練或教育課程的可愛動畫

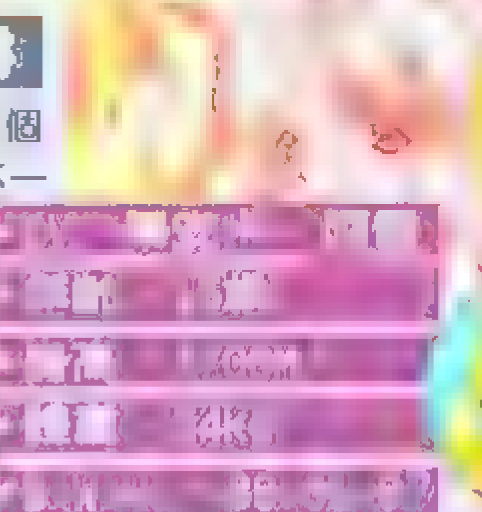


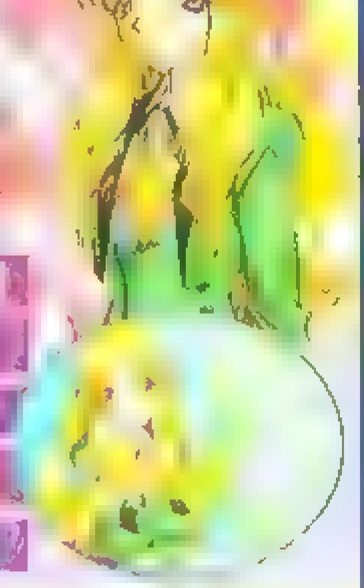
館野 成美

主角館野成雄的雙胞胎妹妹。是個開朗、不論好惡與任何人都能愉快交談的女孩，因此朋友很多。為了取得女孩子的情報，有必要討她的歡心吧?!



英國大貴族的小姐，是個美人。可是和貴族身份言行不一地卻是超級的自我。為了研究日本文化而到日本留學，因為其貴族的身份，對一般常識非常缺乏，但英語能力極佳，不過日文能力尚為粗淺。





柿沼 沙姫



主角館野成雄的青梅竹馬。不知是不是因為她的母性本能強，自孩童時代起便一直照顧著成雄，是個人美、又擅長料理的溫柔女孩

鹿野 もみじ

*CV
*年齢 16歳
*身高 150CM
*體重 44kg
*B・W・H 80・58・79

因為參加的社團是新聞部，所以常外出採訪。個性好勝富正義感，但其實是個容易感傷的女孩。對自己的容貌似乎非常自卑，因此非常憧憬大人般地女性

桜田 泉



非常明朗有朝氣的女孩子，喜歡運動。也許是自孩提時代起在少棒聯盟和男孩子一起打軟式棒球之故吧，說話都以男孩子的口氣自居，有點男孩子氣。

藤井 真実

喜歡甜食、如她的外表所見，個性也相當的孩子氣。總覺得自己是個大人，最討厭被人當作孩子來對待，是那種只要你把她當淑女對待，就會被你所吸引的類型。

青梅 理奈



和女孩子能正常交談，但在男孩子面前卻會因慌亂而無法好好交談，深深為此感到煩惱。喜歡小動物和小孩，將來的夢想是成為保母。

大山 紗弥佳

非常喜愛格鬥技，因此放假的時候經常去看比賽，特別是打擊類型的格鬥，只要話匣子一開，這個話題就停不下來啦。在女生部似乎沒有人能和她相談甚歡。

菊岡 雪乃

菊岡華乃的妹妹，國中部2年級的學生。出生在有錢人家裡，看見主角從事社團活動的身影而對他一見鍾情?!

菊岡 華乃



菊岡雪乃的姊姊。背負著家世之累，認為身在有錢的家庭下要學的很多，因此教養很嚴格，也是理所當然的，只有在圖書館讀她喜歡的書，才是她唯一可喘息的時候。

菖蒲川 瑞穂

在2年級學生中是田徑部短跑的王牌選手，是個努力不懈、一心想成為短跑世界第一的女孩。像個大姐般地照顧後輩，因此頗受後輩的仰慕。

桐山 鏡子



男生部的保健老師。是個傾聽學生們眾多煩惱的溫柔老師，全身上下充斥著大人的魅力，深得學生們信賴，在學校裡就像是偶像般的被崇拜著。

天使同盟

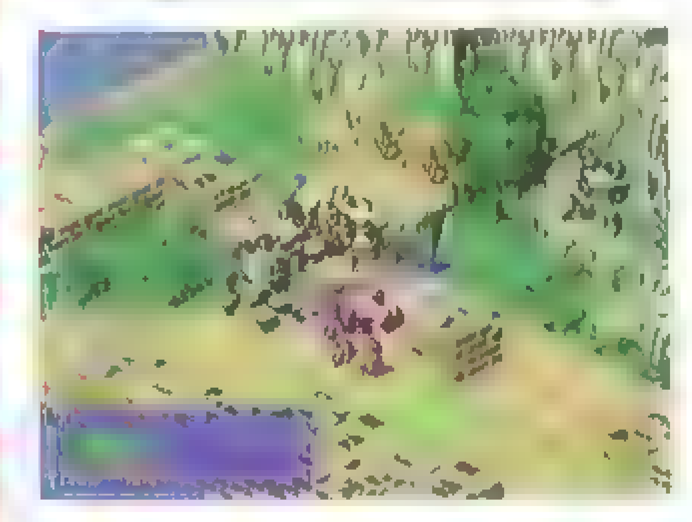
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	COMA	日本TGL	WIN95/98	98年三月

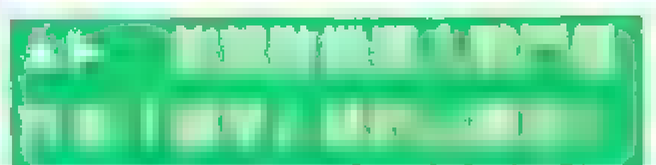
模式 SV

http://www.tgl.com.tw

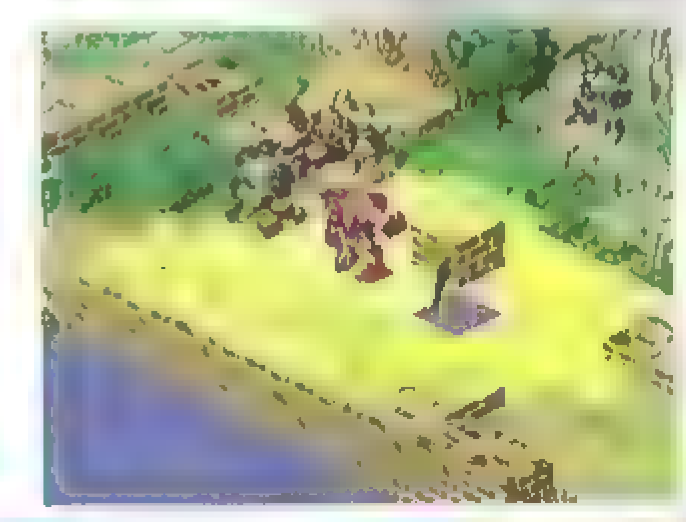
顛覆帝國的行動正要展開

隨著獨裁者的抬頭，『伊瓦穆帝國』在近年來急速擴展自己的勢力。擁有最先進技術的『伊瓦穆帝國』，製造出大陸最強的鋼鐵巨器、G鋼彈，在上一次大戰中證明，擁有鋼鐵巨人的伊瓦穆軍是史上最強的軍隊。





幾乎與帝國的誕生同時，擁有悠久歷史的『皇家凱爾羅斯騎士團』，立即將主要兵裝從傳統甲冑換裝成G鋼彈，握有帝國壓倒性實權的軍部，卻認為騎士團不過是舊時代遺留下來的古董，使得騎士團的存續面臨了威脅。負責培養騎士團的凱爾羅斯學院，本著文武兩道並修的基本理念，招收來自各地的有志少年，這些



▲凱爾羅斯學院少年們的冒險正要展開！

少年在學院進行著騎士道的修行，雖然規模不如從前，但駕駛G鋼彈的『機甲科』，依然堅持嚴格的訓練。在帝國安定的假象下，蠢動失控的軍部在暗地裡進行著反亂的陰謀，凱爾羅斯學院的少年們，不知何時會捲入這場戰鬥。

伊瓦穆帝國的G鋼彈

這些G鋼彈就是維持帝國軍優勢的鋼鐵巨人，內部兵裝大公開。



PS移植而來的超水準遊戲系統

模擬3D畫面的激烈戰鬥！



以45度斜角呈現的戰鬥畫面

所有的戰鬥畫面都是以45度斜角來詮釋。操作由3D透視圖構成的隊伍，在回合制的安排下，我方成員輪流上場，精心設計的『高低差』、『障礙物』、『鋼彈性能排檔』等，進一步提高戰鬥的趣味。

突發事件是由動畫故事來展開！

由生動的語音讓遊戲事件更加真實化，遊戲進行途中出現的選擇項目，根據你所選擇的對話，會導響故事進一步的發展，如：事件內容的變化、獲得道具、隱藏式關卡的出現、出擊參加隊伍的變化…等



依據玩家所選擇對話的不同，而影響到故事的發展

配裝史上最強的G鋼彈！



配備上最強的武器出戰吧！

隨著作戰內容改變，各機體的裝備皆可隨心所欲的更換，除了消耗道具及特殊武器之外，還有可左右機體性能的引擎、動力選項、裝甲、移動選項的裝備或是攻擊時使用的近擊武器、內藏火器、填裝在內藏火器中的彈藥，都可以自由的更換。而隨著關卡的進行，可以獲得更強力的零件，增加機體的威力。甚至還可以任意更換、自由組裝呢！

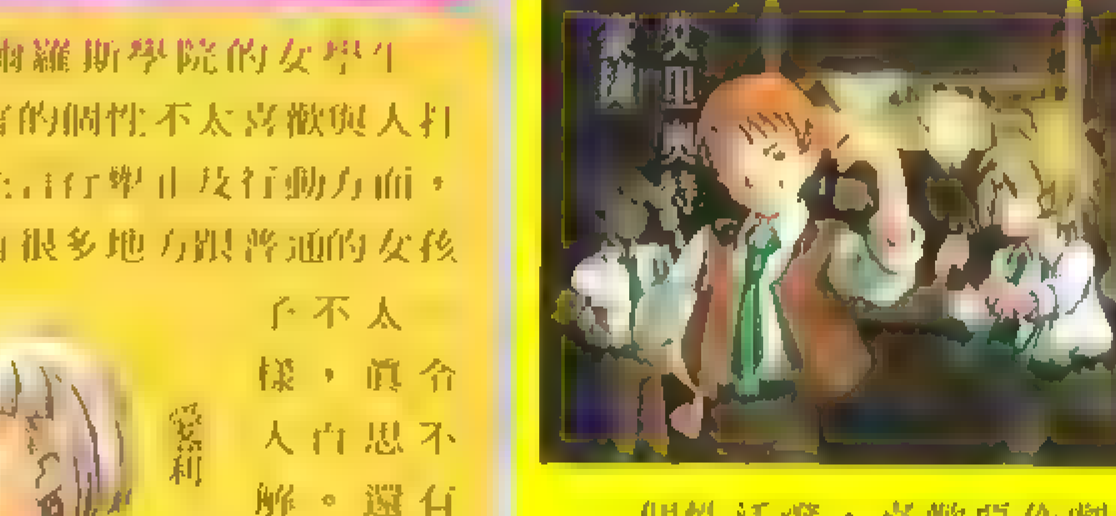
主要人物介紹



[illegible]

凱爾羅斯學院的女學生，沈默寡言的個性不太喜歡與人打交道，在言行舉止及行動方面，總覺得有很多地方跟普通的女孩子不太一樣，真令人百思不解。還有件事是周遭的人都不知道的，事實上在她小的時候，曾經在修伯特老師的身邊受過訓練，是位孤傲的戰士。





個性活潑，喜歡惡作劇及欺騙人家的少年。愛說話、個性率直的他，是個超級迷糊的寶貝！



和揚從小就認識，個性沈著穩重，常常讓人覺得他好像在沈思什麼似的，偶而露出的笑容也帶有寂靜的味道，寫信給故鄉的姊姊是每天都要做的事。也是獄中龍頭老大『艾札克』的兒子。



由於重病的緣故，幾乎一整人都在床上度過的少女，雖然身處信心受挫之境，但還是常為身邊的人祈福，是凱隆的同父異母兄妹

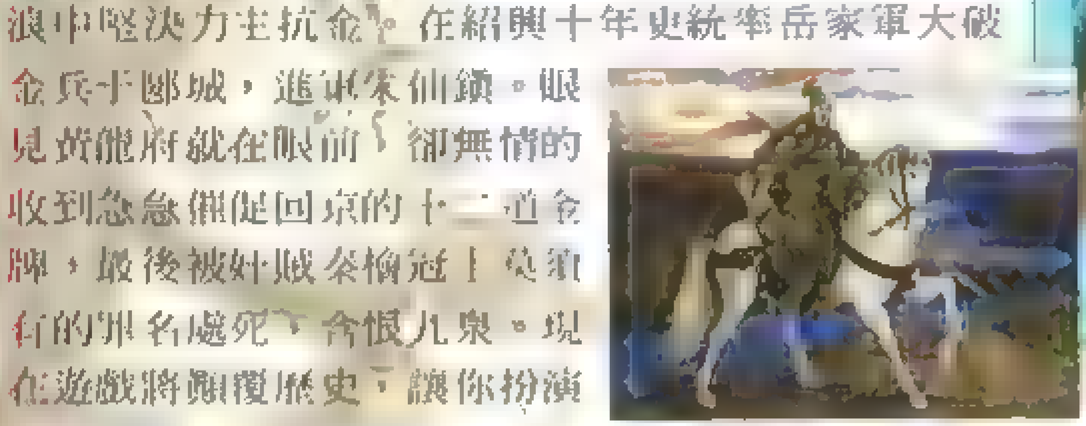
大宋英豪 岳飛傳

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	WIN95/98	[illegible]

http://www.soft-word.com.tw

怒髮衝冠　憑欄處　瀟瀟雨歇
抬望眼　仰天長嘯　壯懷激烈
三十功名塵與土　八千里路雲和月
莫等閒　白了少年頭　空悲切
靖康恥　猶未雪　臣子恨　何時滅
駕長車　踏破賀蘭山缺
壯志飢餐胡虜肉　笑談渴飲匈奴血
待從頭　收拾舊山河　朝天闕

看到這首詞曲，玩家們的胸口是否就有一股狂熱的鮮血在奔竄呢？是的，岳飛是積弱不振的大宋王朝中，唯一的救星。他十九歲就從軍作戰，與金兵交戰許許多多的戰役，在一片主和的聲浪中堅決力主抗金。在紹興十年更統率岳家軍大破金兵于郾城，進軍朱仙鎮。眼見黃龍府就在眼前，卻無情的收到急急催促回京的十二道金牌，最後被奸賊秦檜冠上莫須有的罪名處死，含恨九泉。現在遊戲將顛覆歷史，讓你扮演一代英豪岳飛，完成他消滅胡虜的飛天壯志。



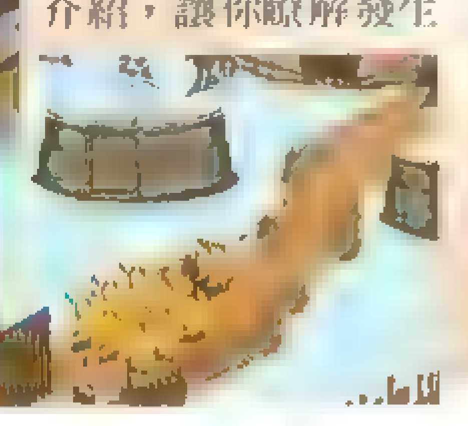




岳飛的一生，將呈現在「大宋英豪－岳飛傳」遊戲中

故事從岳飛與王貴、張顯、湯懷一干小兄弟，拜在周侗門下學藝，彼此切磋武技，拉開序幕。玩者將體驗岳飛人生最精彩的一部份，奪武狀元嶄露頭角，到遇知音保薦為總制，征戰沙場，戰功彪炳後封為元帥，最後率兵直搗黃龍府。遊戲總共有25關，在進入每一關卡前，都會有一張圖配合著簡單的故事介紹，讓你瞭解發生此次戰役的前因後果，不同的過關故事型態有著不同的戰場背景，如樹林、峽谷、湖邊、及城市中的戰場，每種地形對戰鬥都有不同的影響，玩家必須仔細才行。遊戲是採回合制，玩家需在限定的回合內完成指定的任務，才算過關。每一關的任務都大異其趣，如幹掉所有敵人、一對一單挑、詐敗引敵軍入陷阱中、解救友軍等等，每次上戰場的主將都不盡相同，當我方有友軍出現時，敵人可能因此喪膽而大大削弱生命力，諸如此類不勝枚舉，充份展現了戰場上所有的可能性，讓整個戰鬥充滿了濃烈的挑戰性。





計策謀略的運用考驗你的能力

策略遊戲少不了計謀的運用。此款遊戲中當然也加入了許多的計謀策略，這些在玩家控制的武將能力提昇的同時，就會學會某些計謀。計謀分為對我、對敵及攻擊計謀三類，它的使用以消耗謀略值為基準，等級越高的武將所能使用的計謀也會愈多。這有何特別呢？在一般相似的遊戲中，最多只是傷害敵方，再開始補血加強防禦，一再重覆這些動作後就過關了，但在此遊戲中有些關卡玩家是無法使用出某種計謀的，也就是說，不同的背景之下，玩家利用計謀的方法將會有極大的調度性。在「對我計謀」方面有喘息術、神行術、厚甲術、五金同化術等；「對敵計謀」有削甲術、鈍器術等；而「攻擊計謀」則分為火系、土系、木系、水系、金系及全系等。



場景的繪製也相當細膩，連細微的事物也刻劃得微妙微肖



角色的謀略值是會增長的，且等級愈高所能用的計謀也愈多

多變的兵種相剋，多種物品武器的巧妙設計

一場戰役的勝負關鍵除了主將的實力高低外，兵卒的能力也是左右戰爭的重要關鍵。部隊種類共有十多種，每種兵種的攻擊力、防禦力和攻擊範圍都不相同，且每種兵種之間還有相剋的設計，玩家在作戰部署時可得運用點智慧了。戰爭初期可倚賴的的有棍手、盾甲兵、弓箭手等，隨著戰事的推演，更好的兵種就會陸續登場，如騎刀兵、騎槍兵、連弩、火砲兵等等。而你所面對的敵人除了金兵外，當然還包括山上的土匪及落難的英雄豪傑，在戰爭的過程中不斷的收服這些草寇及英雄來增加自己的實力。

遊戲中，敵我雙方都有屬於自己的專屬武器及造型，而且升級後造型也會跟著變化。因此玩家最好針對不同的武將選購不同的配備，遊戲完全按照真實的歷史記錄，例如使「槍」的武將有岳飛、湯懷、張顯；使「棍」的武將有張保、王橫等；在武器及物品方面，有瀝泉神矛、龍鳳雙絕、紫金錘、盤龍棍、神臂弓、沖天盔、龍鱗甲及名馬抱月烏錐、萬里追風等，使用自己慣用的武器殺敵，可以發揮最佳效果。這些物品都可以在每個關卡結束後的商店中買到，到時別忘了替你的愛將添購最好的裝備。



這是一款多變且精彩的戰略RPG遊戲，我們給您一個扭轉歷史的機會，希望玩家能粉碎秦檜的奸計，率領英勇善戰的岳家軍直搗黃龍府，讓滿江紅不再只是一首悲切無法而實現的夢想！

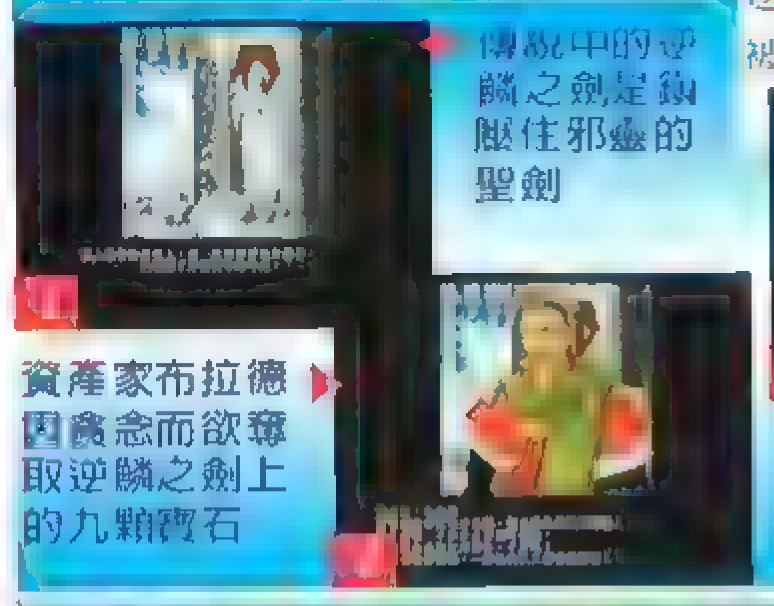


大逆鱗II在日本被譽為動作RPG的名作，由於它使用節奏非常明快的戰鬥系統，即使是初次接觸的玩家，也能感受到它威力非凡的遊戲魅力，想想當你被二、三十個敵人追殺，那會是什麼滋味呢？是的，大逆鱗II被譽為名作的原因就在於此，勇者不再只靠蠻力來降妖除魔，還必須懂得左腦右腦深呼吸的道理。

具有環保概念的劇情

故事起源於存放在城鎮教堂中的一把逆鱗之劍，傳說這把聖劍鎮壓住曾經在人間界肆虐的邪靈⋯，但貪婪的資產家布拉德根本不相信這套說法，逆鱗之劍上面鑲嵌的九顆寶石在他的眼裡，發出耀眼的光芒，那可都是價值連城的寶貝啊！不顧主教歐布萊恩的勸阻，布拉德慫恿手下拔取逆鱗之劍的九顆寶石。當寶石被拔下的瞬間，黑暗祭司索亞從黑暗的封印中被解放出來，大地瞬間被黑暗所籠罩，索亞向布拉德道謝，就像是從魔壺中解放出來的魔王，索亞用強大的邪惡魔法毀了整個城鎮，來自地底的魔族怪物在城鎮現身，原本美麗、和平的樂土，一變而為黑暗、悲情的人間地獄。

你所肩負的任務就是重建城鎮，恢復人間的和平，每取回一顆寶石，人性的光明面就會恢復一些，到最後取回第九顆寶石，城鎮就會恢復原本的風貌，這種帶有濃厚環保氣息的大冒險，是不是比傳統劇情更炫呢！



傳說中的逆鱗之劍是鎮壓住邪靈的聖劍

資產家布拉德因貪念而欲奪取逆鱗之劍上的九顆寶石

▲連主教歐布萊恩奮力阻止也無法抵擋布拉德的野心

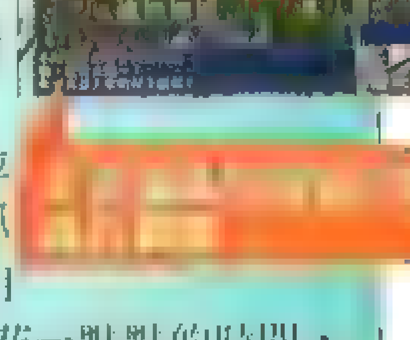
當寶石被拔下的同時，黑暗祭司索亞使被解放出來了，同時，您的任務便開開始囉！

逆鱗之劍的秘密

大逆鱗II不僅在遊戲節奏上挑戰你的視覺神經，在道具和防具上也加入獨特的設計，當拿到『逆鱗之劍』後，回到城鎮的教堂，修女會說出逆鱗之劍的秘密，逆鱗之劍是一種可以成長的武器，透過『劍之紋章』、『龍之紋章』和『劍之魂』的輔助，成長為『大逆鱗之劍』，從修女那裡可以獲知，在絕望之塔內還可以找到『逆鱗之鎧』和『逆鱗之盾』，這兩樣也是成長型的防具。



想超越顛峰的玩家們，歡迎各位來挑戰，不管是威力強大的水柱，還是殺人於無形的地洞，你可有把握通過大逆鱗II精心準備的陷阱！？這款遊戲的戰鬥系統簡單，並沒有刁難玩家的設計，只要抓到孫子兵法的訣竅，懂得活用各項道具、閃避敵人的技巧、花一點點的時間，就可以無往而不利。





創造超炫的獨創車種、實踐興建環市賽道的夢想！

四驅車是時下青少年朋友酷愛的休閒活動，從市區到處可見的賽道，便可知道四驅車的魅力。四驅車不但是比速度，更是比玩家如何『培養』好車，一輛四驅車性能的變因，不外乎馬達功率、車體、輪胎材質、齒輪組等相關配件。如何靈活搭配不同零件，以配合多變的跑道，正是決定輸贏的關鍵。

主角所居住的市區～Dream Land

光譜資訊推出的策略模擬遊戲『夢幻四驅車』正好趕上此一風潮。遊戲內容敘述主角勇志為建立『環市四驅車賽道』，不斷和對手賽車賺取經費的故事。在主角所住的市區Dream Land中，各式四驅車支援商店一應俱全，有維修商店、零件供應商等。主角藉車賽贏得經費，買進更新穎的配件，以增加四驅車的性能，並朝下一個比賽進軍。由於零件的良莠影響到整個比賽，所以主角可能在比賽後或於Dream Land閒晃時，無意間得到『神祕配件』。裝上神祕配件的四驅車自然有不同凡響的表現，但神祕配件數量極少，各位玩家得花些心思收集了。

比賽中內建30多種賽道，從筆直加速賽道到魔鬼大迴旋，各種不同的賽道考驗玩家匹配零件的功力，如何讓適當的配件在不同的賽道中發揮（例如跨幅賽道要以越野大車輪來克服等），便成為贏得勝利的重要課題。

模擬類遊戲最大的關鍵便在於擬真，『夢幻四驅車』依四驅車實體比賽情形做完整的模擬，程式計算方面完全以牛頓力學及運動學為基礎，故擬真度不容置疑。也充分顯示出不同零件組裝下，產生不同物理差異，而玩家可憑實體四驅車賽的經驗，直接應用於『夢幻四驅車』中，免除重新適應的麻煩。

而玩家辛苦從各地征戰後所收集到的配件，都可以置入『工具箱』中，並可將工具箱及車體存在磁片中，拿此『決戰磁片』到朋友家捉對廝殺。除了內建的三十多個賽道之外，光譜還會不定期提供新賽道，於homepage上讓網友下載。如此一來，玩家足不出戶就可享受實戰四驅車的刺激，家長也不必擔心小朋友因玩四驅車而流連街頭。不管您是否玩過四驅車，『夢幻四驅車』一定會讓您大呼過癮，欲罷不能。


『如何創造出獨特超炫的夢幻車種』是需要玩家一番苦心的喔







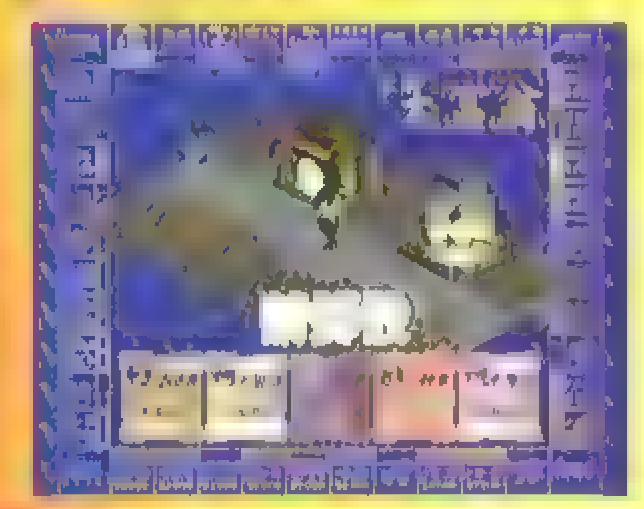
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

硬體需求／★機種 Pentium以上
★記憶體 16MB ★音效 WIN95相容卡
★模式 SV ★操作 M

帶給你絕對歡樂的……

歡樂大富翁 MONEY

你曾經和朋友打電玩但卻因遊戲規則太過複雜而被拒絕嗎？你曾經和最要好的朋友一起快樂打電玩但結果卻因互相陷害而以『悲劇』心情收場嗎？身為孩子的父母們，你曾經為了想好好陪孩子來場親子電玩，卻找不到沒有暴力色情且規則簡單、畫面又漂亮的通俗遊戲嗎？





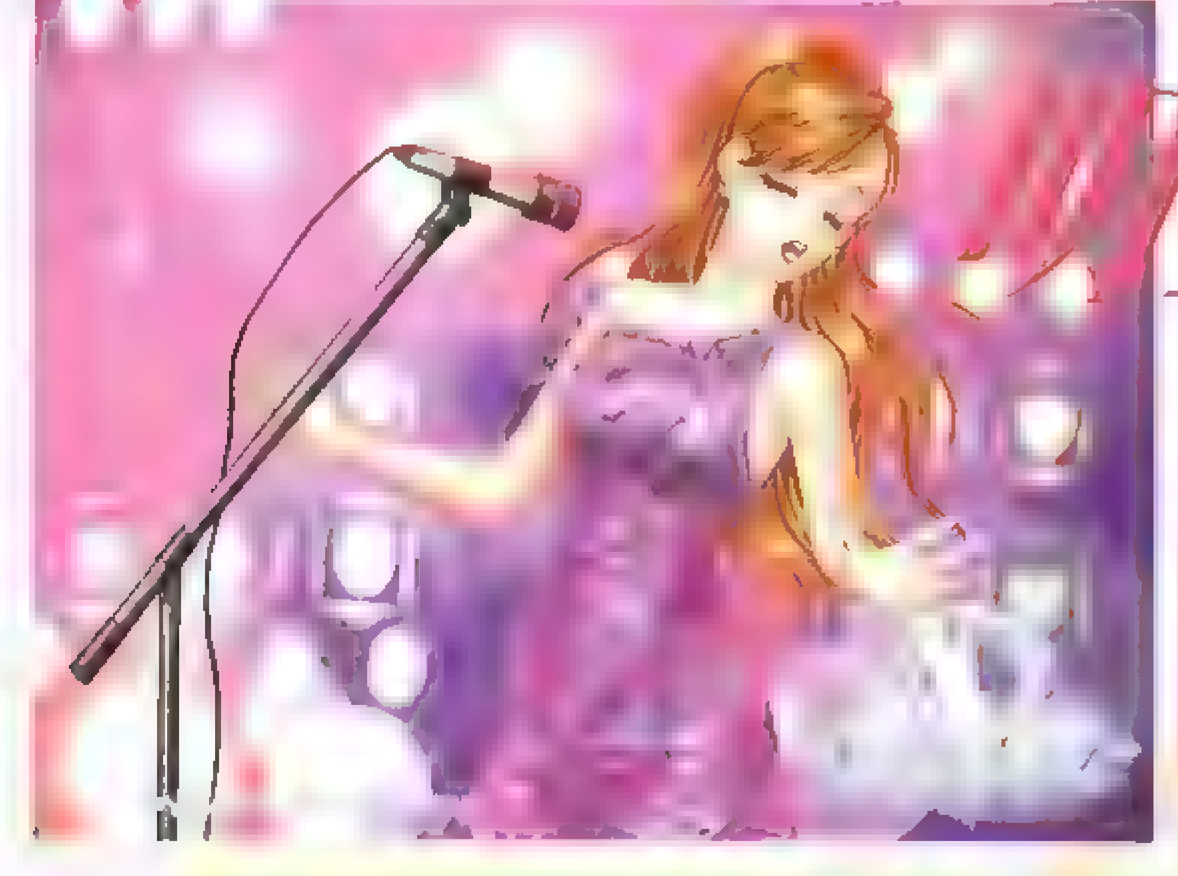
如果你有以上的困擾，那麼你可以考慮試試「歡樂大富翁」這款遊戲。據該遊戲設計公司「歡樂家庭」表示，由於遊戲設計群本身就是一個家庭，所以不論是在企劃取材或畫面設定上都以適合家庭同樂為第一考量。當然，遊戲本身也必須具備足夠的耐玩度與通俗性。就這樣，該公司的第一件作品便是選擇了老少咸宜且通俗耐玩的大富翁遊戲為主題。或許你會認為適合全家人一起同樂的遊戲都是低解析的幼稚遊戲，那你可就大錯特錯了！『歡樂家庭』公司表示，由於遊戲設計者本身是個有相當經歷的[illegible]遊戲設計師，所以這個遊戲在畫面效果上是不會輸給時下一般遊戲的。

適合全家同樂的遊戲

以視窗95為作業平台所設計出來的「歡樂大富翁」，其不僅擁有高達800×600的高解析度，且不管是遊戲中的建築物或是人物，都是以3D工作站運用光影追跡效果製作產生，所以玩家會在遊戲中看到自己辛苦經營的大樓一棟一棟的蓋起、並在夜晚降臨時發出炫麗的霓虹亮光時，那種遊戲樂趣絕對是一級棒的！

設計以家庭和朋友為主的同樂遊戲是「歡樂家庭」資訊有限公司的唯一目標，這款以沒有暴力、複雜遊戲規則且簡單易上手為主要訴求的「歡樂大富翁」，加上畫面精緻且可以多人同樂，應該可以成為現在紛亂遊戲市場中的『另類』選擇吧！

BIG BUCKS



明星志願2



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	NPC小組	大宇資訊	WIN	未定

http://www.softstar.com.tw

美美的明星志願2來囉！

還記得多年前風靡一時的養成遊戲「明星志願」嗎？從低聲下氣的小職員，到叱吒藝壇的經紀人，你是不是也感受到了演藝圈競爭的激烈呢？現在，爲了讓玩家能夠更深刻的體會到演藝圈豐富的生活，大宇資訊特別設計了一款全新風格的明星養成遊戲「明星志願2」。這一次，玩家將不再扮演遙不可及的經紀人，而是耀眼的明星！

與第一代不同之處

在「明星志願」一代中，玩家是扮演一位經紀人的角色，要如何發掘旗下新人並將之帶上演藝界的高峰，是你唯一的目標。但在「明星志願」二代中，你將扮演「自己」！你就是夢想成爲超級巨星的主角，在「明星志願」的世界裡，將自由作你想做的事，對表演世界的熱誠是你努力的原動力。從默默無名到人人稱羨的巨星，其中的酸甜苦辣、箇中甘苦，只有玩家自己玩過之後才能體會了！透過這樣的角度，玩家將更深刻的體會演藝界，並更具真實感，而結局也依您所努力的程度而定，因此，自己的命運是掌握在自己的手上的，所有對演藝圈充滿憧憬的玩家們，大家一起加油吧！

訓練之餘別忘了放輕鬆，所以來次旅遊吧！

除了多樣化的表演工作之外，演藝圈最吸引人的大概就是五光十色的生活了。如果不想讓自己的演藝生涯變得枯燥乏味，可依照自己的個性結交不同的藝人朋友，更可以經由不同的方式認識志同道合的人生伴侶，甚至共同創造出多采多姿的人生喔。



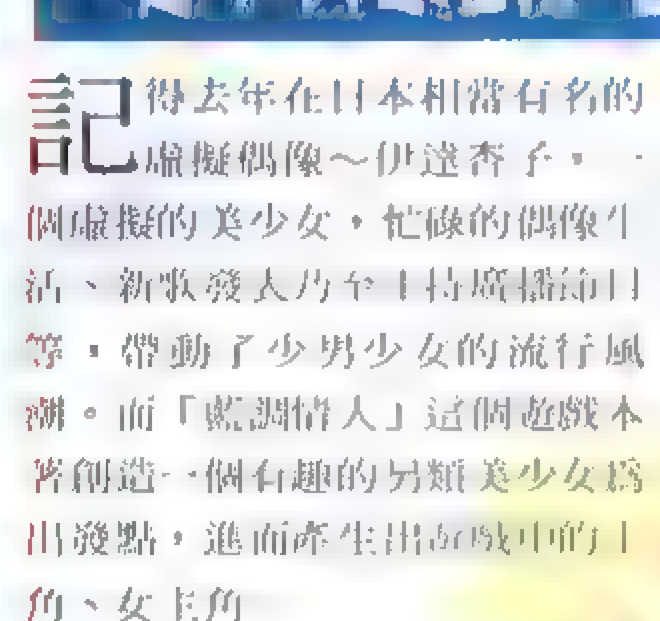
各種結局還得靠玩家多多努力囉！

訓練或打工時的小動畫，相當生動可愛喔！

800×600的高解析全彩畫面，30場景再加上刻畫細膩、造型美麗的人物，配合活潑可愛的小動畫，以及有趣的對白，「明星志願2」勢必將造成另一股養成遊戲的旋風！



「美少女遊戲」也可以提供有深度的奇幻趣味喔！



記得去年在日本相當有名的虛擬偶像～伊達杏子，一個虛擬的美少女，忙碌的偶像生活、新歌發表乃至主持廣播節目等，帶動了少男少女的流行風潮。而「藍調情人」這個遊戲本著創造一個有趣的另類美少女為出發點，進而產生出遊戲中的主角、女主角。

「藍調情人」是一款結合電子情人的戀愛交友模擬遊戲，也是國內第一套嘗試以電子小說為架構的多線式戀愛交友模擬遊戲。劇中的女主角～黎奈安，暱稱奈奈，是大學廣告系一年級的女生，正值19歲青春歲月的奈奈，除了上學之外，下課之餘還要去「漫畫星球」打工。由於各式各樣的課外活動跟人際關係，使奈奈的生活顯得相當忙碌與多采多姿。而玩家扮演的是一個奈奈未曾謀面的陌生人，將在奈奈忙碌的生活中，建立一個屬於兩人的親密關係。

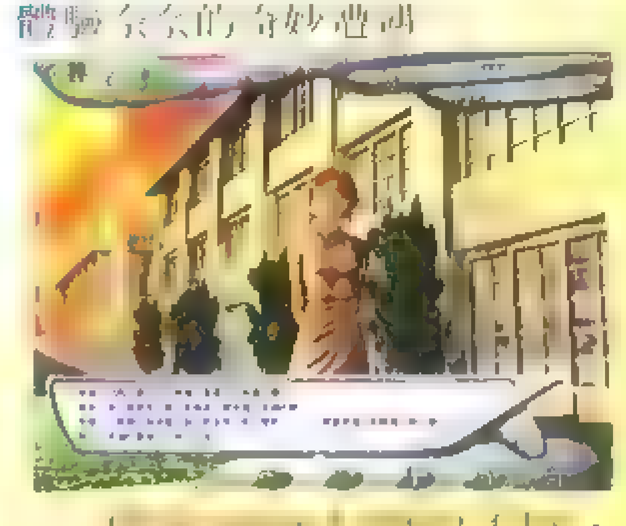
在即時進行的遊戲中，由玩家透過偷窺或是選擇各種互動方式，如：談話、行動、聯絡、約會的方式來和奈奈交往。而您的任務便是如何從對奈奈完全陌生的情況下，開始慢慢的發展關係，進而變成好朋友、情侶，或是其他令玩家意想不到的結果。端賴玩家在長達一年的交往中，作了如何的互動以及選擇怎樣的談話主題而定。



匠心獨具、獨樹一幟的玩法設計

內容對白的設計

「藍調情人」嘗試以吸引廣大學生、一般人士喜歡閱讀的「電子佈告版BBS」及「網路新聞群組NEWS」為架構的多主題對白，讓玩家選擇喜歡的主題來與奈奈進行交談。這些談話主題包括「最近心情」、「學校課業」、「工作情形」、「朋友交往」、「感情方面」、「生活狀況」、「休閒旅遊」等。每一個主題隱藏著許許多多的事件，而遊戲的故事也將隨著這些不斷發生的事件一路發展下去，帶領著玩家體驗奈奈的奇妙遭遇。



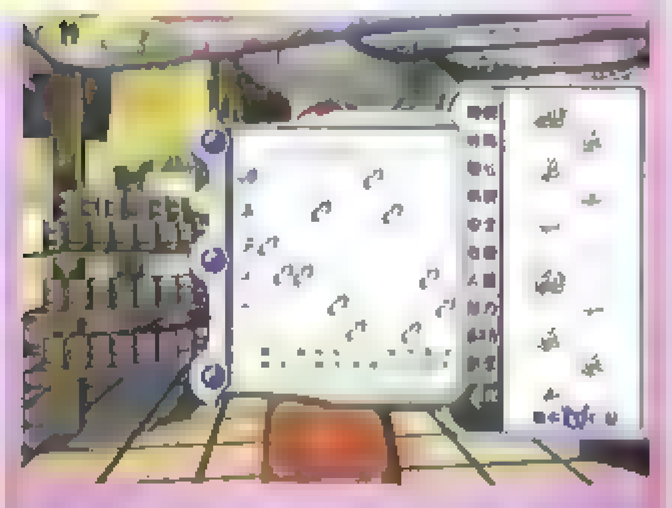
實發生許許多多的

約會的安排

除了交談之外，玩家還可以跟奈奈安排約會，約會的安排通常與季節、節日慶典有關，如果安排得當的話，在每一個節日中，玩家將與奈奈度過美好浪漫的假日。遊戲中體貼的做出約會提示，若玩家仍然錯過或故意失約，故事也將面臨不同的發展

遊戲結局

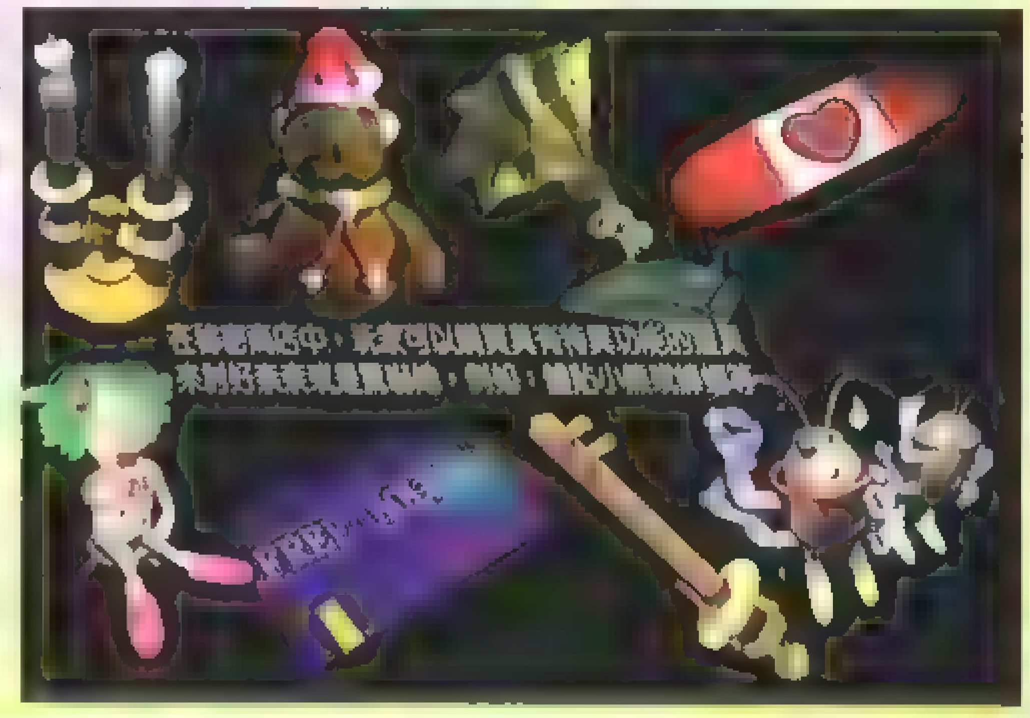
「藍調情人」預設了十幾種的結局，根據玩家在遊戲中所選擇的故事線發展出各種可能的結局；有些結局一定會讓許多常玩這類遊戲的玩家出乎意料之外，這也是「藍調情人」特別的設計。另一個不同於一般戀愛交友模擬遊戲的是，遊戲嘗試作出沒有絕對最佳的結局，希望每一種結局都是玩家苦心經營的結果，如果你得到了唯一的最差的結局，那也只能怪自己太不用心囉。



設計活潑生動的指數框

互動的選擇

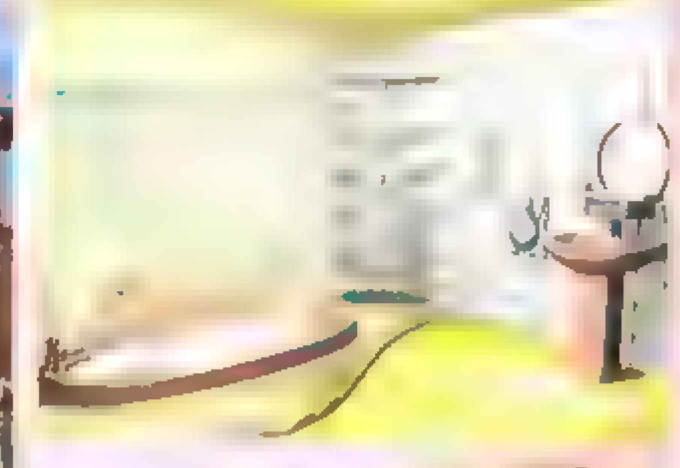
如何與奈奈在日常生活中做一個有趣的互動，遊戲中設計了各種模擬的趣味「人為動作」讓玩家使用，為了搭配這些動作，在遊戲世界中的某家秘密商店將出售各式各樣的超現實道具，以備玩家不時之需，但有趣的是，同一種動作，在不同的時間點使用，也可能造成不同的結果，這就有賴細心的玩家仔細觀察奈奈當日的「心情指數」，或是其他可能的條件來做出最適當的互動了。



奈奈的藍調網頁



捷友資訊的網站上即將規劃一個奈奈的網頁及心情信箱，所有有關奈奈的日常行程、生活趣味及另類觀點，都將在這裡與大家分享。玩家可以寫信給奈奈，若時間允許的話，奈奈也會撥空回信給玩家喔！這個網頁預計將在遊戲推出後建置，到時候希望玩家也能上網來逛逛。

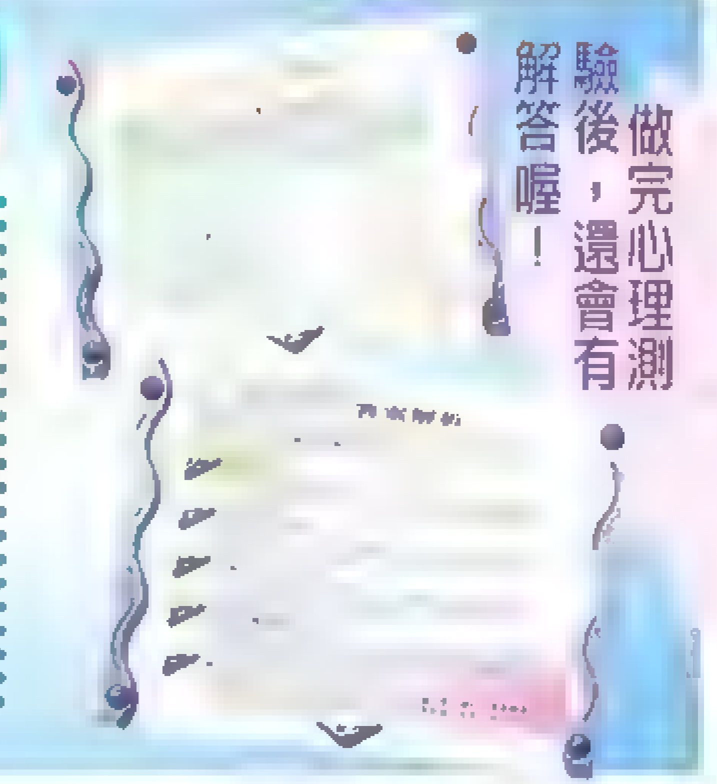


各個場景圖



奈奈對玩家的試探

在遊戲中，奈奈收集了將近100題的心理測驗，這是奈奈對玩家所做的小小考驗，由此來察覺出玩家心中的潛意識，而心理測驗的題目中也隱藏了一個特殊的結局，這就要看玩家是否具有這樣的能力去完成奈奈的考驗了。

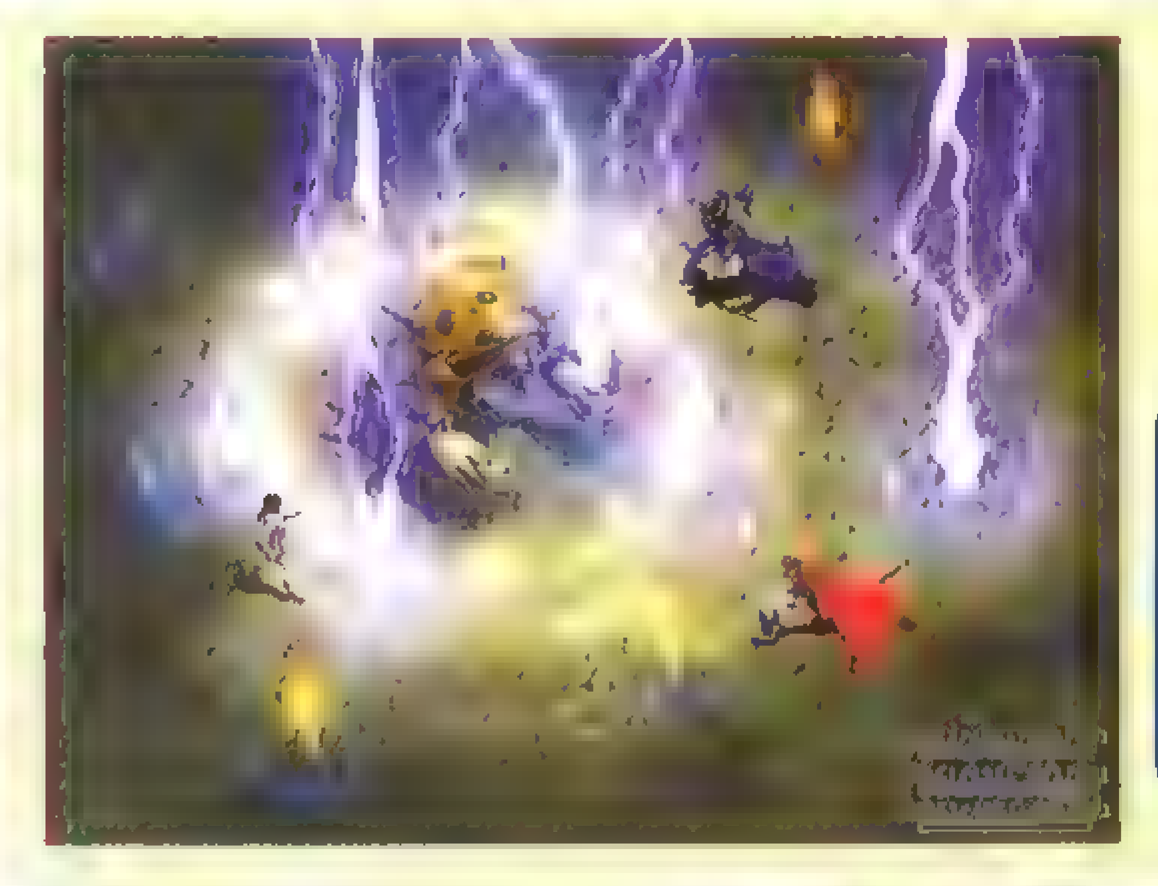


做完心理測驗後，還會有解答喔！

有異於日式「H GAME」的H調教及虐待情節，「藍調情人」這款遊戲中，洋溢著青春氣息的藍調氣氛、豐富的對白設計、趣味性的互動選項，可讓玩家體驗一下很不同的美少女遊戲喔！



般若魔界之魔域傳奇



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	昱泉國際	第三波	WIN95/98	88年一月下旬

硬體需求／●機種：P-166以上
●記憶體：16MB ●音效：S（支援Directx）
●模式：SV（支援Directx）●操作：K/M

http://interserv.com.tw

迦藍帝國地理概述



帝都迦樓羅

為迦藍帝國的首都所在，原本為一科技昌明，人民富足的百寶之都，但由於「邪皇・修羅太子」在位期間窮兵黷武、好大喜功，不但人們生活於規範嚴厲的階級社會之中，全國也陷入一種「軍事國家」的氣氛之下



巫茲冰海

白色的戰船墳場、到處聳立的冰山夾著戰船的遺跡，留下一個奇特的景像



迦藍帝國的版圖包括四個主要部份



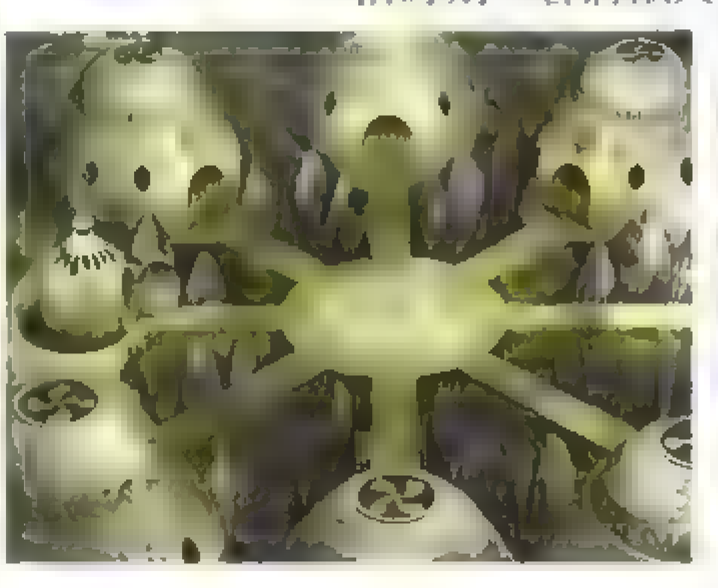


藍林島

位於帝國大陸的北方，為一小島，巨大的樹根此起彼落林立在整個島上，這些樹幹或細或粗散佈在整個島嶼。行走在這些樹幹當中還可以看見飄浮在其中的藍色蕈類孢子，空氣中也因為這些孢子的因素而使得整個環境變得更為藍綠。於是此地漸漸成為無人荒島，直至今日…。

境外戈壁

亞人族獸人自治區。昔日帝國於「邪皇・修羅太子」統治時期，曾將獸人們視為次等人種，對此處施行高壓統治。帝國雖宣稱此處為其領地，但實際上對此地卻並無影響力。



遊戲的故事發生在一個名為「迦藍大陸」的地方，「迦藍大陸」大部分地區歷來由一古老的王國「迦藍帝國」所統治。古老的帝國在經過七百多年幾度的改朝換代之後，傳到了「蘇利耶王朝」。帝國紀元786年，「蘇利耶王朝」末代皇帝「邪皇．修羅太子」在位期間，帝都迦樓羅發生了一場史稱「帝都崩壞事件」的嚴重事故，不明來歷的巨大魔神肆虐，造成整個帝都幾乎毀於一旦，巨大魔神最後雖遭到消滅，但帝國卻也陷入了一片混亂之中。



帝國紀元789年的除夕夜，由平民領袖凌德所領導的革命推翻了「蘇利耶王朝」，正式改立國號為「吉祥天朝」。帝國紀元856年，也就是「帝都崩壞事件」發生後的第70年的某天夜裡，帝國魔法術士團團長黑澤爾在無意間發現了導致「帝都崩壞事件」的關鍵物～「魔核．金剛杵」，隨後，王子凌鎧和黑澤爾為了追查當年「帝都崩壞事件」的真相而離開帝都，故事的一切由此展開…。

滿足RPG迷所獨創的戰鬥系統

「般若魔界之帝都魔域傳」在傳統的RPG架構上，又加入了兩種充滿樂趣的系統，即能滿足RPG練功升級狂的「原創即時戰鬥系統」，和滿足RPG裝備強化狂的「武器裝備改造系統」，茲將兩種特殊的系統解說如下

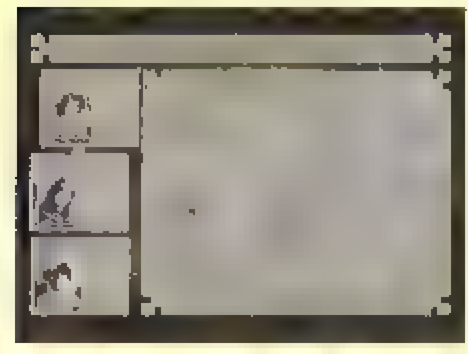
原創即時戰鬥系統

「般若魔界之帝都魔域傳」與一般RPG最大的不同點就在於由開發小組所精心設計的「原創即時戰鬥系統」。說到這裡，好奇的讀者也許會問：到底什麼是「原創戰鬥系統」呢？這個系統的特別之處又在哪裡？嗯，就這麼說好了，一般RPG的戰鬥模式不外敵人主角分兩側排排站，然後你一來我一往「很禮貌地」按著順序輪流攻擊，一點都不混亂，一點都不驚險。但是這樣「和平相處的好光景」在「帝都魔域傳」中可不會再出現了。



▲[illegible]互動式戰鬥系統

在「帝都魔域傳」中，玩家將一人操作三位主角，在滿場遊走的AI怪物間不斷地進行攻擊、施法、逃竄、和躲避的動作，而且，遊戲開發小組宣稱「只憑一隻滑鼠就可以靈活地做到！」，並且強調戰鬥過程中的驚險刺激程度完全不下於動作遊戲與射擊遊戲，甚至比後兩者更具策略性與挑戰性。



[illegible]

角色自動戰鬥系統

看完了關於「原創即時戰鬥系統」的解說之後，或許有人已經開始躍躍欲試了，或許大家都曉得，RPG的玩家裡有一批所謂的「懶惰族」們，仍是覺得同時操縱三名角色在場上到處廝殺是件相當累人的事。對於這些玩家們，「帝都魔域傳」的開發小組同樣盡到了「照顧」的責任，於是開發了「角色自動戰鬥系統」來簡化整個戰鬥流程。



▲「角色自動戰鬥系統」介面

武器裝備改造系統

「帝都魔域傳」中有另一項特殊的遊戲系統——「武器裝備改造系統」，這個系統允許玩家將購買或找到的各種武器與防具加以改造，除了增加這些裝備原有的攻擊力與防禦力之外，還有機會用一定的代價為喜好的武器附上不同的屬性哦！眼尖的讀者們或許早就已經發現到，在所有的選單介面中，除了「金錢」之外，還有一種叫做「水晶」的東西，不錯，在「帝都魔域傳」的世界設定裡，「水晶」是可以用來改造武器與防具的有用物資哦！



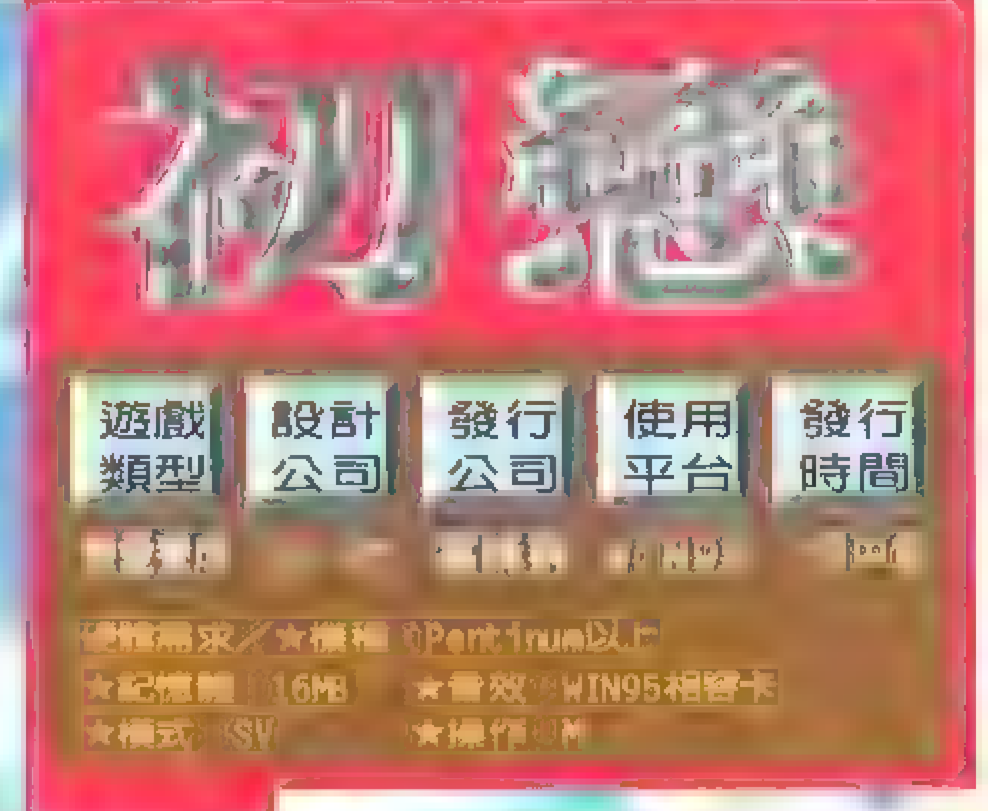
▲「主要介面」～在平時移動中按下滑鼠右鍵，即會出現【主選單介面】，[illegible]

▲武器裝備買賣介面～進入【武器店、防具店或道具店】時所會出現的買賣介面。

巧妙地運用「改造」與「傳承」這兩種特殊的功能，玩家將有可能創造出遊戲裡原本沒有設定的特殊裝備，這種樂趣，只有親自試過才能體會得到。

由於內容精彩，欲罷不能，下期將再針對人物及歷史背景為讀者作詳盡之介紹，敬請期待！





初戀

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

硬體需求／★機種：Pentium以上
★記憶體：16MB ★音效：WIN95相容卡
★模式：SV[illegible] ★操作：M[illegible]

「初戀」的舞台設定在私立桃山高商，這是一所小型高商，師生人數約600人。如同你我一般，主人翁只是個平凡的高中生，對於未來一片模糊，直到二年級重新編班，青梅竹馬的織田香澄、齊藤綾和一年級時因志趣相投而認識的好友高橋寬久、立花純介編在同一班後，故事才慢慢有了改變…。曾幾何時，她的一舉一動牽動著我的心？苦澀卻又甜蜜的感覺在心中慢慢滋長，或許這就是初戀吧？

同是青梅竹馬的齊藤綾，穿起和服也是挺可愛的

這麼可愛的人偶，我也很喜…

名作實現，華麗登場

與KONAMI的純愛手札並稱次世代主機PS上兩大戀愛養成名作的初戀，在廣大WIN95平台的玩家強力要求下，終於在WIN95上華麗登場了，富峰群資訊將推出完全中文版，所以現在即使玩家沒有PS，也能在PC上欣賞到Family Soft的戀愛養成傑作～初戀了，更重要的一點是，無須擔憂語言隔閡喔！

一般養成遊戲的結局判定都必須等待遊戲完成後方能得知，然而有時結局是好是壞，在遊戲中途時便已得知，無奈卻必須遷就遊戲，忍耐玩完。初戀在這點做了一項相當大的突破，結局的判定無須等遊戲結束，便可得知。主人翁在遊戲進行的作為，直接決定了女主角下一刻是否會登場。舉例說，如果你一直傷透香澄的心或一直沒有達到香澄心目中理想的標準，那遊戲中途，香澄便會轉學，跟你說聲再見，留下一臉茫然的你，但是遊戲尚未結束，也還有其他目標可以追尋。同時如果表現的好，香澄還是有可能會回心轉意的喔。







別只顧著追美眉，能力的培養也很重要

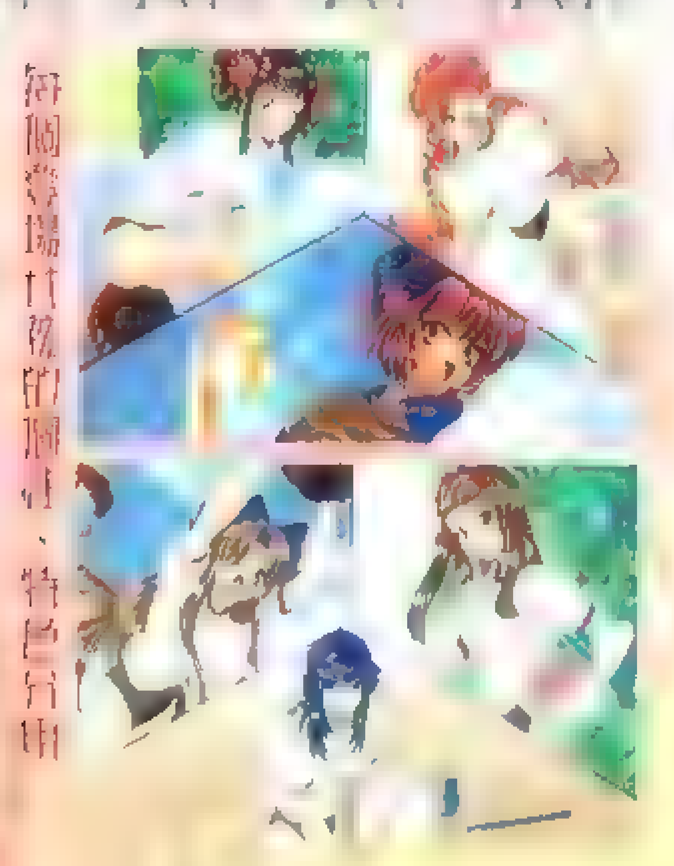
初戀既然是養成遊戲的一員，能力的培養當然也是重要的一環。由於舞台設定在高中，學科能力自然不能缺席；而人要衣裝，佛要金裝，容貌自然也是其中一要項；有強健的體魄，方有健康的人生，體育能力也就榜上有名囉；有志者事竟成，這點可也不能忘記，毅力更是不可或缺。如此便構成了初戀的四維綱紀，千萬不要小看這四維，初戀的事件判定都是依據這四維的。初戀將這四維分佈於社團活動、學校課業、課後打工等項目裡，剛好為四大學分，學業、戀愛、社團、打工。

在學校時可移動的場所

初戀裡的十位女孩各有所好，舉例來說，假定你所心儀的女孩是那一位才貌兼具的學生會長松下葉子，那你的學科能力可不能太差，在這裡，可沒有黃蓉配郭靖的天方夜譚存在。勤能補拙是獲取女孩芳心的不二法門，然而各項能力之間有著互相消長的關係存在，時間只有短短的一年半，如何在有限的時間內分配有限的資源，便是一大考驗，不過只要得知女孩們的興趣所在，便能事半功倍。

善用新聞社的資源，八卦會源源不斷

各具特色的女孩們



每個登場女孩的個性、特色分明

初戀登場的女孩們有十位之多，並且還有隱藏人物存在，每個女孩的個性鮮明，有同學、學妹、鄰居、偶像歌星、學生會長等多樣的關係存在，她們所喜好的事物也不盡相同。青梅竹馬的香澄是個典型的賢慧女孩，喜歡烹飪、看書、浪漫的故事；而齊藤綾便截然不同了，坦白直率、喜歡運動、常跟十人翁稱兄道弟，是個開朗的女孩。初戀在這方面的人物設定非常用心，有待玩家慢慢發掘，畢竟凡走過，必留下痕跡，不是嗎？

為了塑造女孩們的個性，初戀的配音陣容更是驚人，十位女孩都有專屬配音員擔綱演出，有日高法子、森本晶、北條靜香、茶山麗子等一時之選，用聲音演活了這十位女孩。同時隨著季節的改變，女孩們也有相對應的服飾，有冬季制服、夏季制服、春裝、夏裝、秋裝、冬裝、泳裝、浴袍等多樣款式。女孩的表情也非一成不變，喜怒哀樂一眼即可看出。

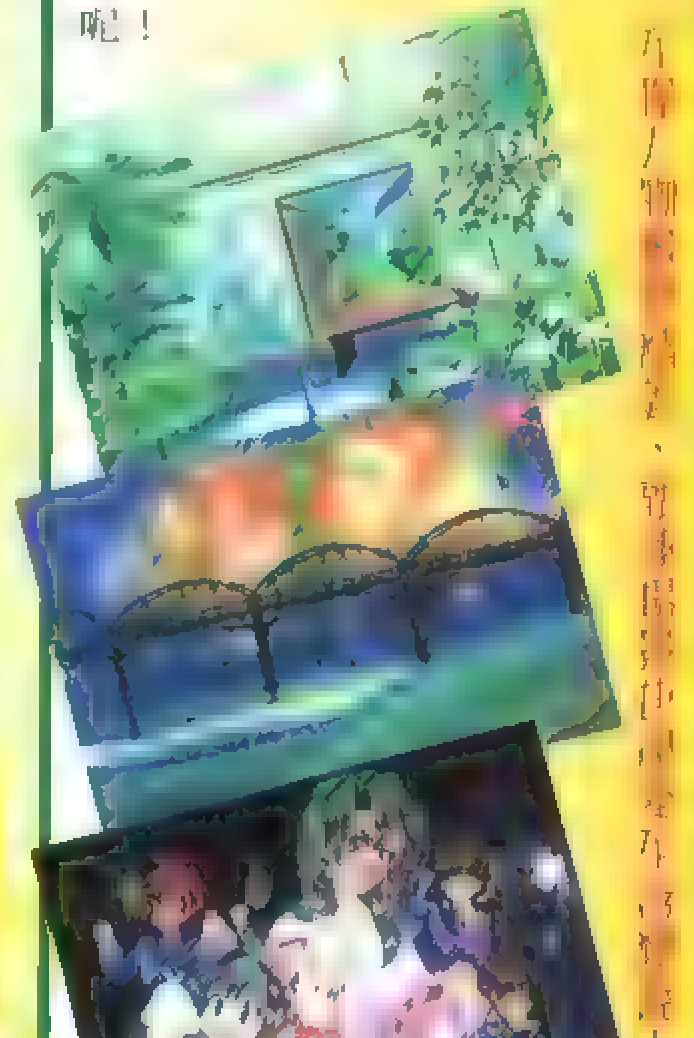
如何得知與女孩的感情進展呢？只需看女孩與你談話時的距離便可得知，當彼此陌生時，女孩們會站的離你遠遠的，保持安全距離；稍微熟捻時，距離便會減少許多；當情愫在彼此心中滋長的時候，女孩們便會站在你的身旁，與你談天說笑。Family Soft將好感度的數值巧妙地以生活化的方式呈現，值得讚賞。



夏天時穿著泳裝，活像隻美人魚的真田香菜

愛的小札～情書的設計

科技的進展神速，千里一線傳的電話早已普及到每個家庭，然而傳統情書的地位卻未因此動搖，多少羞澀的男女透過書信，用文字描述彼此愛慕的心意，情書為多少男女搭起了友誼的橋樑。初戀首創情書設計，你可以寫封熱情洋溢的書信給心儀的女孩，也可以來封家常書信問候，不過呢，時機可得抓捏得當，當彼此好感度不高時，寫封熱情如火的信，只怕會嚇跑對方；而對交往已久的女孩，只寫封家常書信，恐怕會被女孩誤認你已不關心她，其中尺寸的抓捏，也是對玩家智慧的一大考驗呢！



俠客遊 前途道標

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

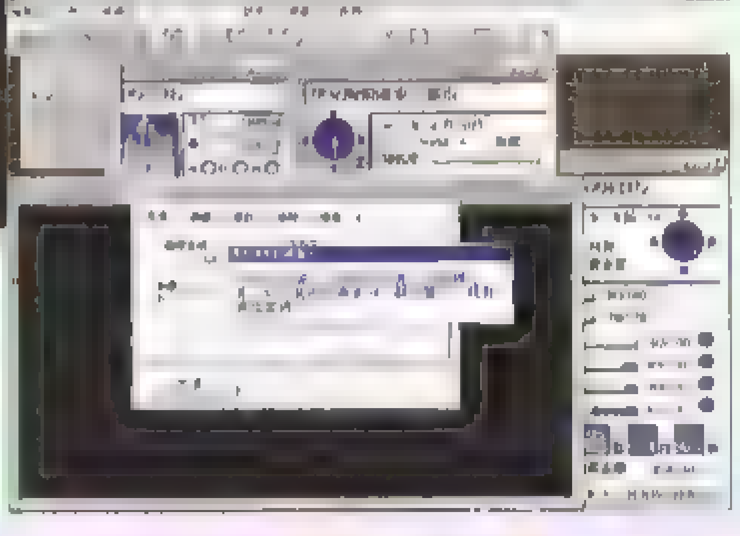
硬體需求 ★機種 486以上
★記憶體 16MB ★音效 (支援DirectX)
★操作 [illegible] ★模式 SVGA(支援DirectX)



勇者拿著寶劍，衝進迷宮、打倒魔王、救出公主…相信大家一定對此劇情相當熟悉，一般的RPG劇情必定會有的走向，不過這一套方法，絕對不適用於俠客遊這一系列的遊戲上。各位還記得年中推出的俠客遊未來之書嗎？沒有一般RPG冗重繁長的劇情、自由度極高的一個遊戲。而現在要介紹的俠客遊之前途道標是日本Artdink公司繼俠客遊之未來之書後的最新力作，其實前途道標的遊戲進行方式與整體大要與未來之書並無太大改變，嘗試過後者的玩家，相信很快便可上手。

◀ 美麗的吟遊詩人頌揚著大陸間的傳奇

▼「俠客遊～未來之書」的劇情與一般的RPG走向大不相同

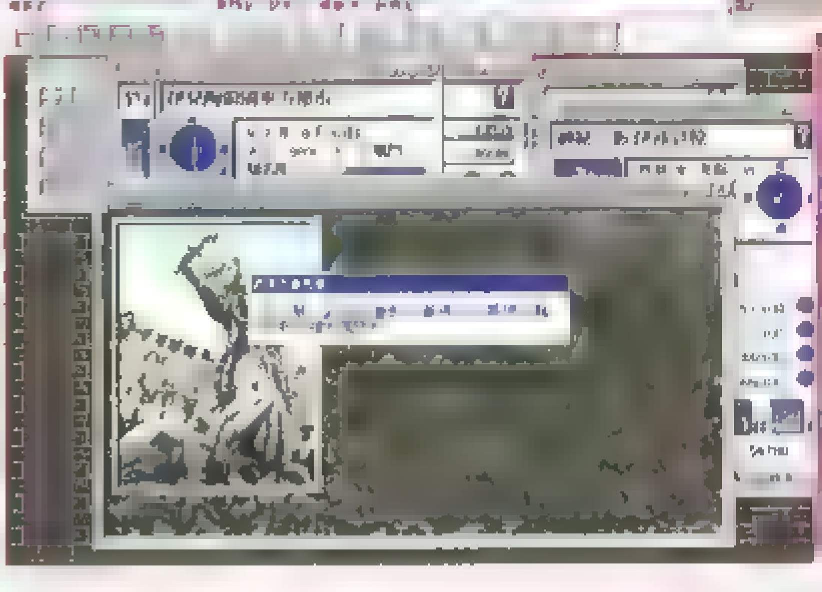


具有養成性質的RPG遊戲

當玩家一接觸到這個遊戲，直覺上一定會認為它是個典型的RPG遊戲，實際上前途道標並非一般典型的RPG遊戲，雖然沒有整體的劇情，但是前途道標仍然具有一般RPG所需的東西，而



不只如此，前途道標似乎還有那麼一點養成遊戲的特質，只不過與其他養成遊戲不同的地方在於，玩家必須從自己開始訓練，不斷的接受委託、不停地在地下迷宮遊蕩，一個平凡的人經由訓練而漸漸成長茁壯，繼而娶妻生子，才能訓練自己的下一代，使之成為接班人。





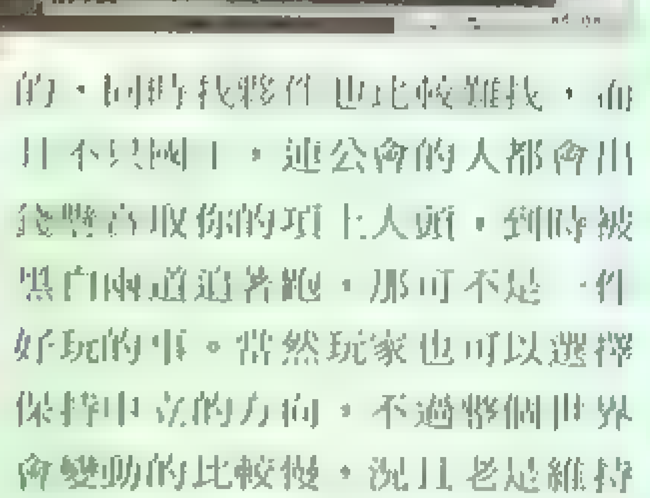


正反二面的強烈價值觀



在前途道標中，正反的價值是非常重要的，尤其玩家的價值觀更是左右著整個世界勢力擴張的方向。所以在一開始進行遊戲的時候，玩家一定要決定好自己的方向。假如玩家選擇善的方向行進的話，只能接一些普通的委託，如逮捕、送貨、驅逐或購物等等基本的任務。若玩家選擇惡的方向，能接的委託就比較多樣化，只要玩家惡的程度到了一個水準，就會有人邀請你加入黑暗同業公會，加入公會後，能接的任務就更多了，譬如暗殺、強盜、綁架、逃獄等等壞事。不過





千萬別以為當壞人是一件很有趣的事，當壞事做太多的時候，可是一天到晚都有守衛追著你跑的，同時找夥伴也比較難找，而且不只國王，連公會的人都會出錢懸賞取你的項上人頭，到時被黑白兩道追著跑，那可不是一件好玩的事。當然玩家也可以選擇保持中立的方向，不過整個世界會變動的比較慢，況且老是維持現狀的話，玩這個遊戲就失去意義啦，您說是不是呢？

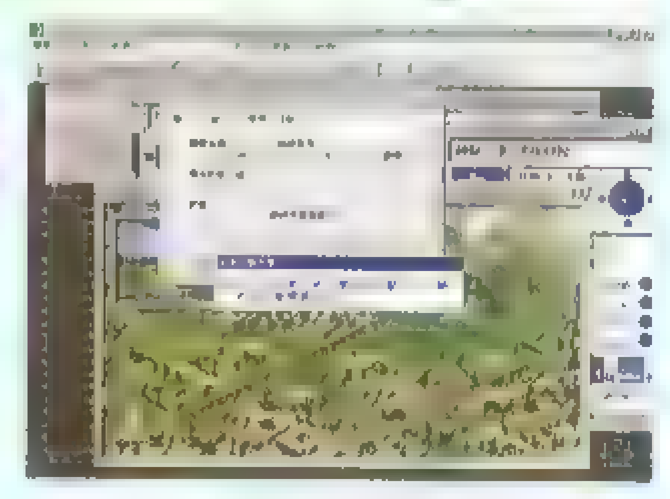
多樣化的突發事件



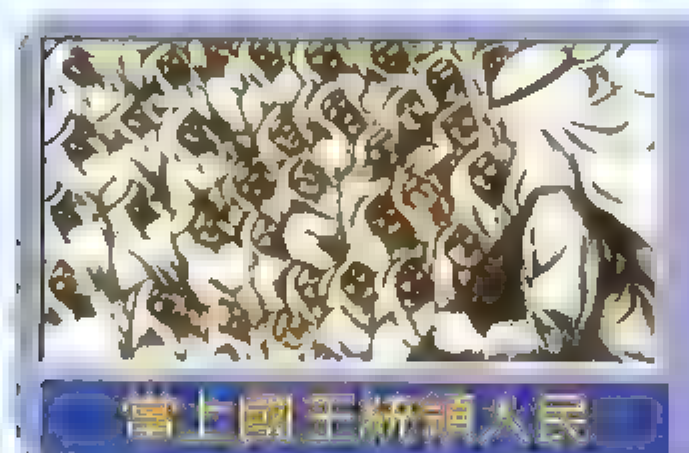
遊戲中安排了不少的突發事件，像風火水土四個精靈的肆虐，和天下第一武術大會，還有王國國慶日的抽獎，這些事件都可以讓玩家得到一些好康的東西，如打倒風火水土四個精靈的話，玩家可以得到四顆水晶，每一顆水晶都有其獨特的力量，可以幫助玩家化險為夷；而王國國慶日的抽獎，假如運氣好的話，還可以抽到返老還童丸或[illegible]等不可多得的寶物，尤其是返老還童丸更為重要，在遊戲進行中玩家控制的人物會隨著時間而變老，當人物變老自然會碰到一些麻煩的事情，如體力、力量開始下降等等，甚至還會因操縱的人物太老而不願意答應求婚的事件發生，所以這個時候拿出返老還童丸就沒錯了。

還有，遊戲進行中最重要的應該就是妖精之國的降臨，當妖精之國出現時，千萬別猶豫馬上火速前往，因為妖精之國中販賣有許多稀世珍寶，不過絕對不要忘記，玩家的錢一定要帶的非常非常多，想當然既是稀世珍寶價錢一定不便宜，所以沒有個，萬10萬的還是別進去好了，以免傷心流淚喔！

就至目前而言，前途道標的設計算是一個很大的突破，雖然有一點小缺失，但是不可諱言的仍是一個富有創意的遊戲，相較於時下的國產遊戲，一直被被侷限在象牙塔內，失去了創作的方向。能夠開創自成一格的遊戲也寥寥無幾，也許目前國產遊戲公司所欠缺的，除了豐富的創意之外，還有就是玩家們的支持以及鼓勵，當然要支持國產的遊戲公司，最好的方法就是非買正版光碟囉！



此時正是開拓名聲的好機會



當上國王統領人民



向神挑戰！



成為天上的神祇，保衛凡間的子民


ANNO 1602
夢幻新世界
Erschaffung einer neuen Welt
這次你將成為世界的主宰！
以探索、拓荒、貿易、戰爭等手段建立新世界，歡迎加入探索者和先鋒的行列！！
遊戲的時空將回到西元1602年，這是一個貧窮、飢荒、沒有希望的時代，而你將帶著一群拓荒者和數量有限的醃肉、酒、工具，以及建築材料，航行到一群遙遠的未知島嶼上，展開一個全新生活
在未知的島嶼裡，即使只是選擇在哪一個島上定居，都必須小心的抉擇，因為並非每座島嶼都可以提供理想的生活環境，因此你需要運用探索、拓荒、外交、貿易及戰爭⋯等的一切手段，來建設新的家園，這將是你最大的挑戰，很快你就會發現，命運就掌握在自己的手中
在《夢幻新世界》遊戲中，你所展現的各項技巧將決定你的村莊是否能順利成長，為人們帶來富裕及安定的生活，你必須建設牧場、農場、手工加工廠等各項設施來賺錢，或與其他拓荒者進行貿易，還有你的外交技能也將決定你能否成功的建立一個新世界
另外你還必須小心的與海盜、土著們以及其他拓荒者周旋，有時候戰爭也是達成目標的合法手段，《夢幻新世界》中會出現許多突發的狀況向你挑戰，而你必須在組織和管理方面展現你的實力，並利用你戰術和策略上的天份，且同時發揮想像力來打造一個真實而活躍的新世界，進而成為世界的主宰
詳細說明請見


華義國際
最佳品牌
SUNFLOWERS
歐洲年度銷售冠軍鉅作
HYPER泛亞夢幻之旅
只要購買華義國際出品之夢幻系列遊戲，如夢幻西餐廳、夢幻度假島、夢幻新世界，並剪下印花貼在顧客回函卡上寄回，或購買HYRER白開水文庫本就有機會參加「HYPER泛亞夢幻之旅」與快樂聯播網主持人HYPER一同參加5天4夜的夢幻之旅，機會難得趕快行動！
★ 五天四夜新加坡之旅（全額）……6名
★ 五天四夜新加坡免費住宿（機票另自費）……50名
★ www.waei.com.tw
★ 主辦單位 華義國際股份有限公司 泛亞旅行社．大變出版社
★ 協辦單位：快樂聯播網FM89.3．華義遊戲網 青春快遞
活動時間：1999年1月31日止


BUNGIE
MYTH II™
勾魂使者



展開無止盡的多玩者大屠殺！
WINDOWS 95/98
& MAC OS CD-ROM
華義國際
休閒軟體．最佳品牌
台北T.T.STATION廣場全面引爆試玩！


預定
2月15日
上市
真命天子



媲美「洛克人4」，超越「音速小子」，適合全家人同樂
的電腦遊戲
JAZZ JACKRABBIT 2
光速兔崽子II
華義國際
EPIC



純愛手札
forever with you
超人氣的戀愛遊戲，
故事是從主角進入高校開始…
在很偶然的機緣下，
主角與青梅竹馬的藤崎詩織，進入了同一班級；
同時知道了傳說之樹的故事。
傳說只要在畢業那天，
男孩在那棵樹下接受女孩的告白，兩人將可以得到永遠的幸福
限量首發
珍藏版
KONAMI
華義國際
休閒軟體最佳品牌
waei.com.tw
© 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.



策略遊戲大師：梅爾席德 強力推薦
鐵路大亨
RAILROAD
TYCOON II
世界級的鐵路運輸遊戲
好評熱賣中!!
華義國際
休閒軟體，最佳品牌

讀者只要使用雜誌內或聯合報週三「資訊版」上的選票單，填妥各項資料貼在明信片上，寄至：高雄郵政18-69號信箱「軟體世界雜誌」收，即可參加抽獎。

月抽獎：每月抽出50名，贈送當月熱門遊戲軟體各一套。〈本月熱門遊戲：光譜資訊股份有限公司提供全省熱賣之「夢幻四驅車」遊戲大碟〉

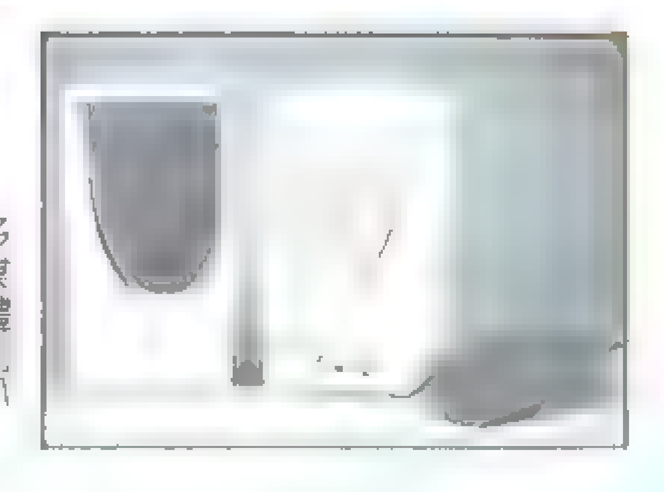
所有參加讀者還可參加「非常駭客」季抽獎，獎品有：

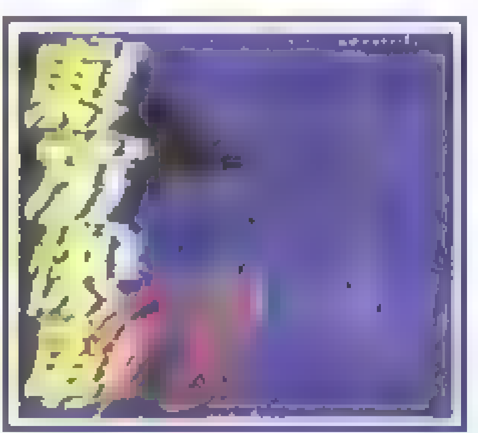


比雅久PMX機車
Y世代最炫的鐵騎


劇院3D多媒體喇叭
最IN的漢瑞家庭


全功能搖桿
人因科技「合體之翼」


多媒體喇叭
超高感度漢瑞電腦


當月熱門電腦遊戲

為感謝讀者熱烈支持，第一季特別增加「非常特別獎」五名，贈送「東方快車」強力翻譯軟體一套。

◆所有得獎名單刊登於每月軟體世界雜誌中及每週日下午5:00～6:30東視綜合台「遊戲駭客族」節目中公佈相關訊息。
◆英普達資訊網（網址：www.is.net.tw）也有中獎名單及活動報詳細介紹。


Baldur's Gate
Inter
wise
代理發行
生產

RPG可連線？



5片裝RPG大作

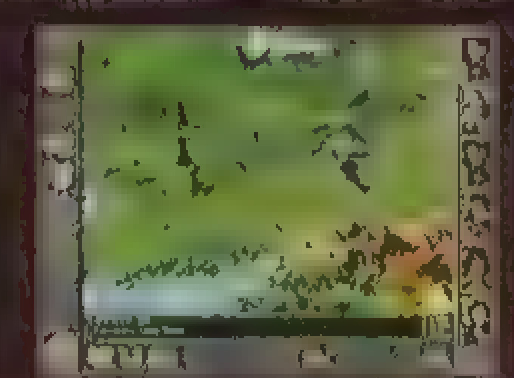
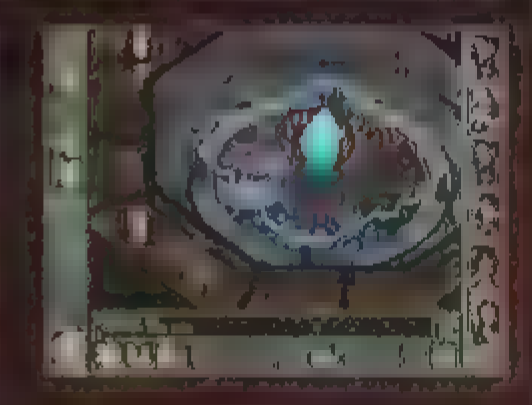
柏德之門

COMING SOON

在「遺忘的國度」裡，你不再是孤獨的！！

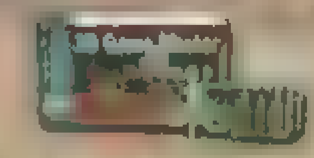
- 遊戲中有超過10,000個全彩繪製而成的場景，讓您有超震撼的感受
- 忠於RPG的始祖AD&D系列人物創造法則，人物設定的變化大
- 您將可以施展100多種有著華麗特效演出且威力驚人的法術
- 日夜與季節氣候改變，讓柏德之門更接近真實的世界
- RPG罕見的連線組隊模式，可透過各種連線方式與四方好漢一起練功冒險



柏德之網俱樂部（Baldur's Net Fan Club）

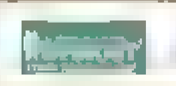
2月1日 正式開張






贊助廠商





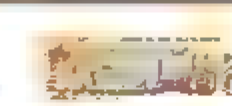


「一網打盡」柏德之門網頁作品大賽與票選活動邀集同好參加



※作品參賽時間自2月1日至3月10日止；票選時間自3月15日至4月10日止。
柏德之網詳情請見「英普達網站：www.ls.net.tw/baldur」
「軟體世界雜誌第119期」；「英特衛網站：www.interwise.com.tw」

主辦單位



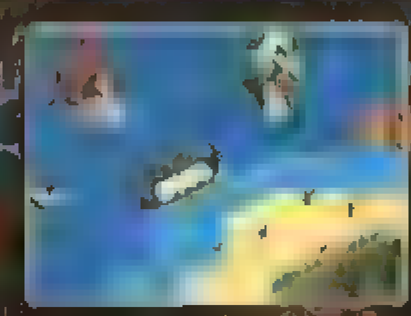
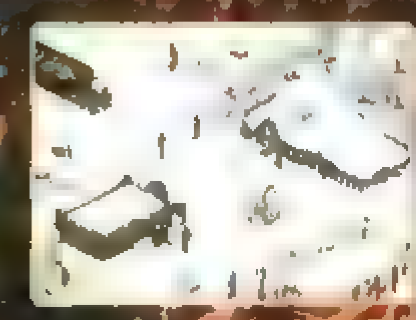




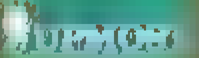


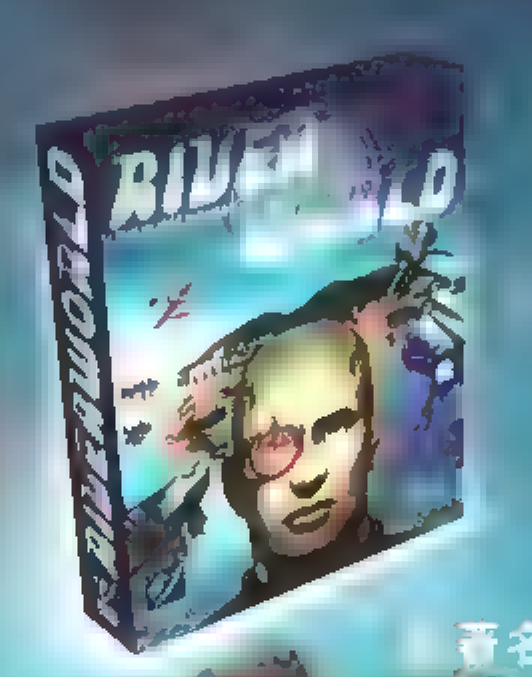
SAGA
Siegeszug der Wikinger
維京之怒
CRYO 三劍客
絕技3：氣候可變換，畫面可縮放，樣樣都是特異功能。



CRYO三劍客 玩家三重樂





著名科幻小說改編的最佳3D策略

個個身懷絕技



RING

魔戒

榮獲國際EMMA組織評選

絕技1 可歌可泣的

絕技2 全程語音 文字

絕技3 來自正宗華格納歌劇的磅礡



Inter wise

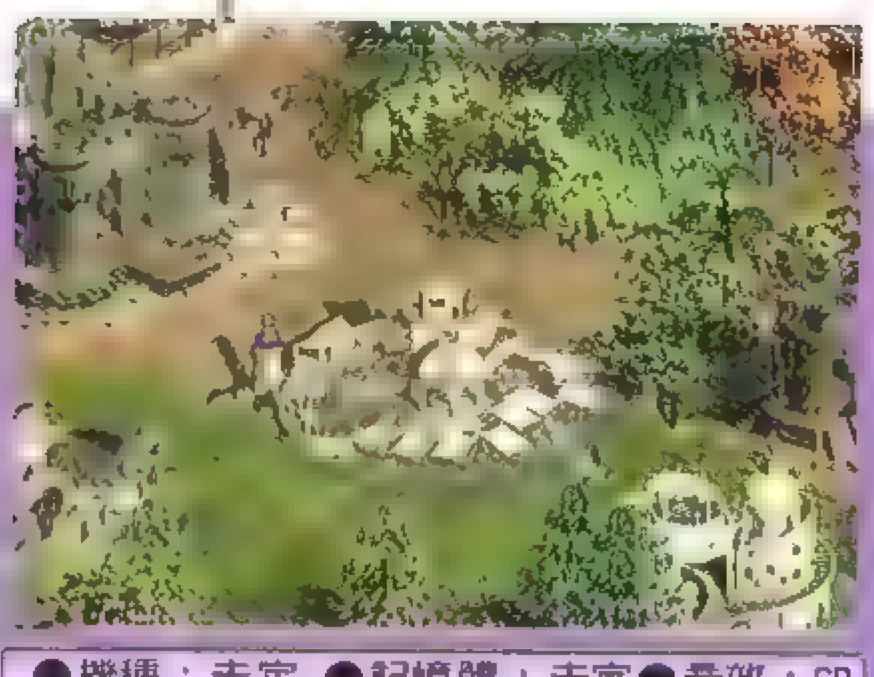
英特衛多媒體聯合國





SEVEN KINGDOMS 七大王朝 II

國外製作	Interactive Magic	國內代理	未定
遊戲類型	即時戰略	發行版本	光碟
使用平台	Windows 95	發行時間	1998年初



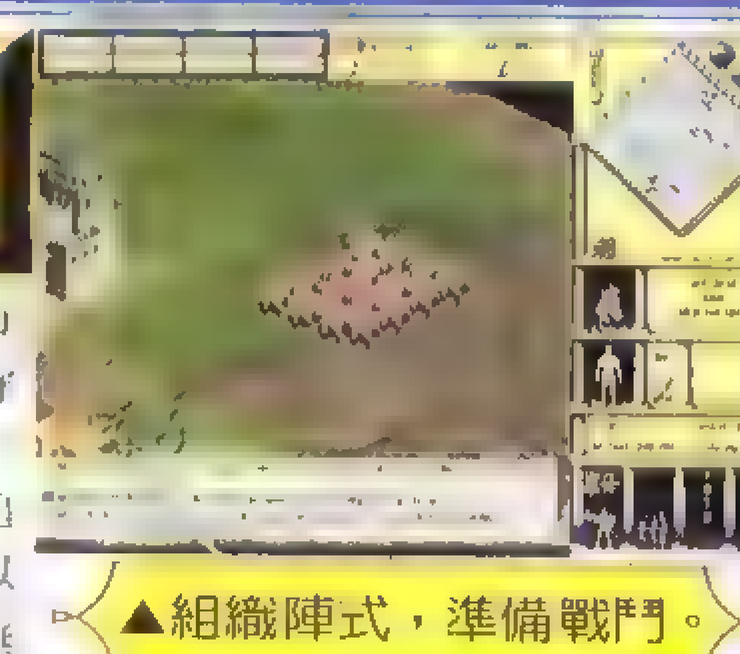
●機種：未定 ●記憶體：未定●音效：SB

●模式：未定 ● 操作：滑鼠

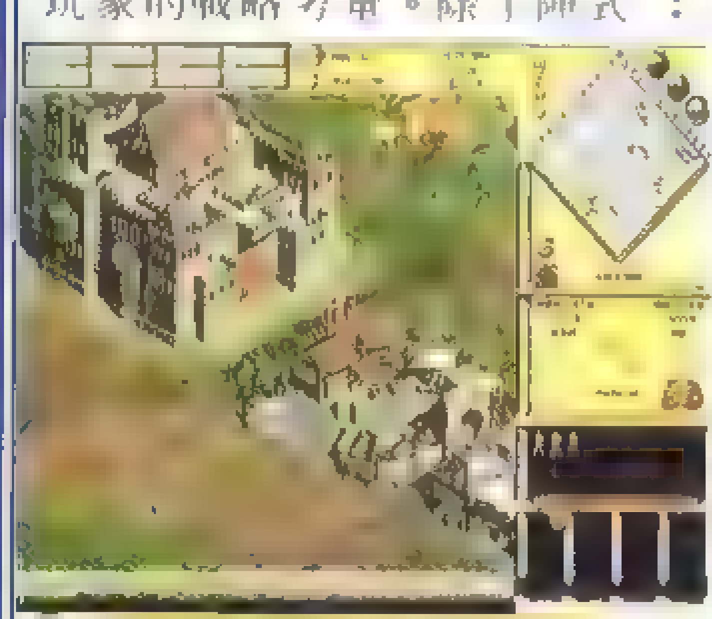
去年，在遍地盡是即時戰略遊戲的殺伐聲中，七大王朝以別出心裁的玩法，贏得玩家的注意，讓出版這套遊戲的Interactive Magic決定再推出第二代《七大王朝2（Seven Kingdom 2，暫譯）》。在第二代中，軍事征服僅是玩家擔任國王的主要任務之一而已，若你要成為一個雄才偉略的君王，還必須學習如何統御，才能讓人民富足和軍隊效忠，所以，發展經濟與進行外交都是不可或缺的課題。國內經濟蓬勃發展才能促進王朝的擴張；相反地，若遭受經濟危機，你就會發現國家危如累卵。另外，國王所做成的外交決策會影響到國與國之間的權力平衡；若玩家能善用間諜，不僅能收集到情報，同時還能增進軍事行動的實力。除了以軍事擴張版圖外，馴服及同化也是擴大統領面積的有效方法。若從戰略的角度來看遊戲，七大王朝與其說是一套即時戰略遊戲，倒不如說它是一套傳統的回合制戰略遊戲，這樣的稱呼可能來的更精確一點。

特殊的陣式設計

在第二代中的戰鬥做了改進，設計師為遊戲的戰鬥加入「陣式」（formation），讓軍隊行動更有效率，也更有趣。陣式的良窳可影響戰鬥的成敗，因此如何編組陣式也成了玩家的戰略考量。除了陣式外，設計師還為單位加入三種行為模式，包括侵略、防守、嚴守陣地。在侵略模式下，單位可主動地尋找敵人並加以攻擊，但追敵的單位知道何時停止追殺，以避免受到敵人包圍，造成自己無謂的傷亡；在防守模式下，單位不會主動攻擊敵軍，但會進行反擊；在嚴守陣地模式下，不論發生什麼事，單位都不會自動移動，因此有利於玩家組織陣式。



▲組織陣式，準備戰鬥。



▲遊戲的操作介面。

優美的畫面媲美◥世紀帝國II。

DIE SIEDLER III

工人物語 III





■國外發行／Blue Byte ■國內發行／第三波
■遊戲類型／策略 ■使用平台／WIN 95/98
■發行時間／二月

●PENTIUM 166 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡 ●SVGA ●MOUSE

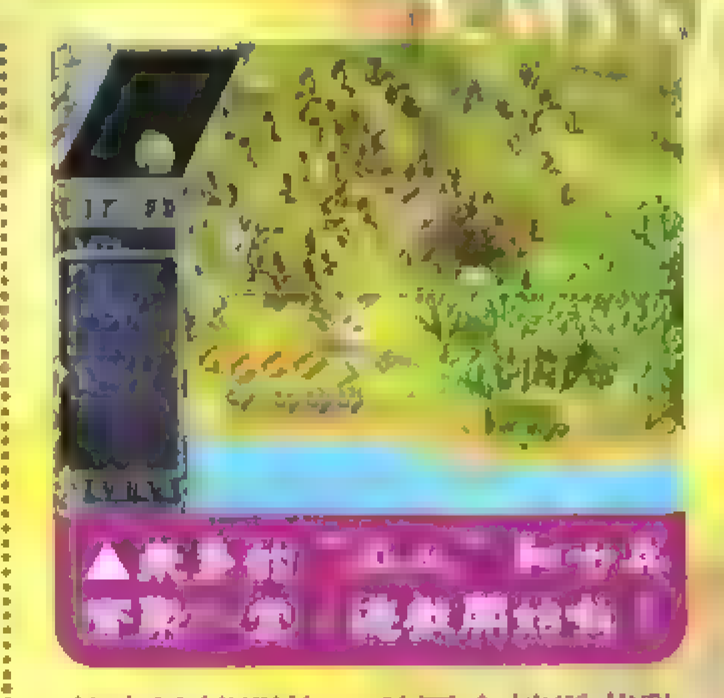
建設一座勞工之都

就今年的電腦遊戲界而言，顯然的，即時戰略遊戲仍舊是最大的贏家。就因為大家喜歡玩，所以廠商也拼命的出片，因此在市面上出現了各種各樣的即時戰略遊戲。事實上，嚴格來說，此類型的遊戲不光是戰略而已，還包含了資源管理、人力管理，以及物資的調動，和陣地的佈局。如果說，遊戲只是一成不變的要玩者創造出一大堆的士兵，並且調派士兵上戰場消滅其他的部隊的話，那麼幾乎所有的即時戰略遊戲的內容，都是一樣的，充其量只不過是換掉人物的造型、場景地圖，和陣營的設定罷了。

所以，在眾多競爭對手環伺的狀況下，創意幾乎成了決定最後生死的重要指標。現在的玩



▲在紅線以內，就是所謂的勢力區，玩者可以在這個區域內開礦、建造建築物。



▲[illegible]

者也是精明的，並不會被天花亂墜的廣告詞給騙得暈頭轉向，經驗老到的玩者，只要稍微思考一下，便可以知道某套遊戲的葫蘆裡，賣的是什麼藥。

在一片以戰爭為主的即時遊戲中，當然也有比較偏重於建設成分的遊戲。試想，一個國家之所以興盛，並非其軍備強大，而是有雄厚的經濟作為後盾。「工人物語3」便是以這樣的出發點，創造了與眾不同的遊戲世界。

在「工人物語3」裡有複雜的經濟模式和供需關係。這種關係，讓遊戲的可玩性大幅提高。其中，和以往同型遊戲最大的不同在於，創造各種物資的原料，不再是單獨的唯一。例如「紅色警戒」裡的礦物，或是「星海爭霸」裡的水晶。各種物品，都需要特殊的原料才能製造出來，而



▲各式各樣的礦場，可以提供各種建築物所需的資源。



▲[illegible]

這些被製造出來的半成品，或是成品，又可以成為其他產品的基本原料。舉個例子來說，在「工人物語3」中，玩者可以興建穀場，但是在興建穀場之前，卻需要木材和石塊作為建材。因此，玩者必須先建造一座伐木場，讓伐木工人去砍伐樹木，然後砍下來的原木，必須再送往鋸木場切割成所需的木材。同樣的，石塊則必須透過建造石材場，然後由石材工人負責到岩石區敲下所需的石塊，當穀場興建好以後，農夫需要透過播種、灌溉一段時間後，才能獲的穀物。說到灌溉，這就表示需要水源，此時，玩者

必須在河邊建造一座儲水場，以提穀場所需的水源。在穀物收割之後，便可以提供給養豬場做為飼料。然後，養豬場所產生的豬隻，可以送到肉品場，製成火腿。再將這些火腿運送到礦場（共有煤礦、鐵礦和金礦，在採礦之前，還必須先探礦，才知道礦區下面礦物的分佈情形），讓採礦工人有足夠的力氣將礦物運到地面上。

當擁有了煤礦和鐵礦以後，鐵礦可以先運送到煉鐵廠，煉成鐵錠（在煉鐵的過程中需要用到煤礦提供熱量）。然後將鐵錠送到武器廠，由武器師傅打造成各式各樣的武器。有了武器以後，便可以在兵營中訓練出弓箭手、武士，以及長槍兵來。如此，玩者才具有足夠的實力去攻打其他的國家。怎麼樣，夠複雜吧？這只不過是「工人物語3」裡的冰山一角而已。透過這種嚴謹的供需關係，便創造出了一個十分真實且忙碌的虛擬世界。

除了特殊的經濟架構之外，在開拓領地（勢力）方面，「工人物語3」也有其獨特的見解。有別於其他遊戲隨處可建的遊戲方式，「工人物語3」設定了監控區的概念；在這套遊戲中，有一種很特殊的建築物，那便是警衛碉堡，每一座警衛碉堡都有固定的管轄區域，玩者只能在警戒區域內建造建築物，或是開採礦物。而玩者可以透過不斷的向外興建警戒碉堡來達到擴大領地的目的。基本上，這種設計理念相當的合理，因為在有充分保障的範圍內，人民才能安心的從事自己所做的工作。

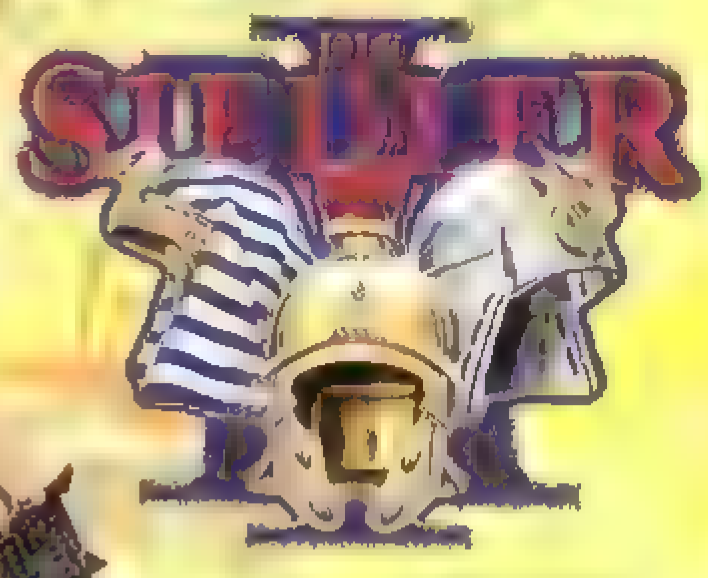
▼在穀場旁的稻田，產生出來的穀物，可以提供給下方的養豬場當飼料。

▲正在興建中的建築物，會看到搬運工搬來的木材和石塊堆積。

▲在紅旗以內，就是所謂的勢力區，玩者可以在這個區域內開採、建造建築物。

除了自行興建警衛碉堡以外，玩者還可以派兵攻佔敵方的警衛碉堡，來擴大自己的領地。不過前提是，所佔領的警衛碉堡必須和玩者本來擁有的碉堡有所聯繫才行。最特別的是，士兵是無法攻擊平民百姓的，只能攻擊有特殊技能的敵人（例如農夫、礦工等），以及敵方的士兵。而且，消滅敵人的方式，是透過佔領敵方的警衛碉堡來達成。

至於要如何產生擁有不同技能的各種人民呢？除了興建特殊的建築物外，玩者還必須興建一座工具廠，來製造各種職業的人民所需的工具，如此一般的人民便會自動的轉變成擁有特殊技能的人，就如同產生各種士兵的方式一般。



除了新穎的遊戲方式以外，「工人物語3」在圖形和音效上也下了很大的功夫。尤其是遊戲裡的動態部分，更讓人感到耳目一新。例如伐木工人在砍樹時，樹木會倒下，原來的高大的樹木，就剩下了樹根，而倒下的樹幹部分，會被伐木工人砍成適當的大小運回伐木廠，而原地就留下散落的殘葉和樹枝。

怎麼樣？看完以上的介紹，您是否也認為「工人物語3」是一套相當值得一玩的遊戲呢？

BRAVE HEART
梅爾吉勃遜之英雄本色

■國外發行／EIDOS ■國內發行／第三波
■遊戲類型／即時戰略 ■使用平台／WIN95
■發行時間／1999年春

電影與遊戲結合

這幾個月來，電腦遊戲在發展上又邁上一個新趨勢：與電影結合，例如最近在國內造成轟動的風雲，與計劃年底推出的「幻影特攻」都是很好的例子。遊戲結合電影推出的行銷策略在國外早就大行其道，但由於版權取得加上製作龐大，有此遊戲上市的時間，幾乎都比電影推出的時間慢了很久，因此，前幾年由好萊塢英俊男星梅爾吉勃遜所執導的「梅爾吉勃遜之英雄本色」 brave heart，暫譯，在經幾翻波折後，終於由出版商Eidos與設計公司Red Lemon Studios歸了取得改版為遊戲的權利，經過一年不眠不休的設計後，這套同名遊戲即將在明年初和玩家及影迷見面。



▼歡迎與我一同統一蘇格蘭

▲遊戲主角華勒斯

▲3D的打鬥畫面

氣勢磅礡的史詩遊戲

在歐洲，如果你問到什麼是最佳的史詩題材，十之八九的人會回答「十三世紀的蘇格蘭」，其悲壯的歷史情節與慘烈的戰鬥，更適合企劃成遊戲。根據遊戲的製作Eric Adams表示：「為了讓遊戲能更接近電影，他們打算邀請位曾在電影中擔綱的演員為遊戲配音，並且會剪接電影片段加入遊戲內，遊戲也會以影音向玩家介紹這部電影的演員，雖然梅爾本人尚未同意現身說法，但我們希望他看過遊戲後能夠首肯。」

雖然電影版將焦點擺在探索史實及梅爾吉勃遜所扮演的蘇格蘭民族英雄威廉華勒斯(William Wallace)身上，但玩家在遊戲中能扮演的角色不限於這位傳奇人物，他只是您可選擇扮演的主角之 若以遊戲的玩法來嚴格區分的話，英雄本色



是一套將策略性建立帝國和戰術性戰鬥結合的遊戲。雖然玩家在遊戲中控制十六支氏族中的一支，但您可以和全部超過二百支的氏族進行互動；遊戲會視您所選擇的戰役，讓您進行征服及統一蘇格蘭的任務，並且在君臨天下之後再進行征服英格蘭的大業。每一支氏族都有自己的目標與各具人格特質的領袖，在您達成霸業的過程中，所有芝麻蒜皮的事都是必須注意的。

每一支氏族都有各具人格特質的領袖



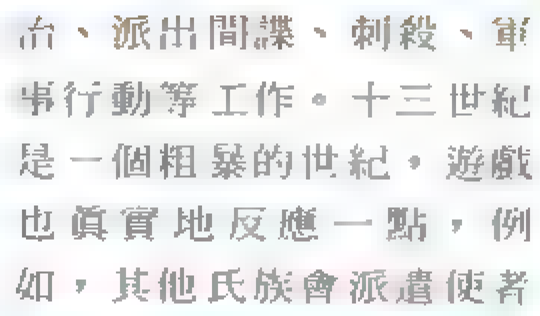
進行統一蘇格蘭的霸業

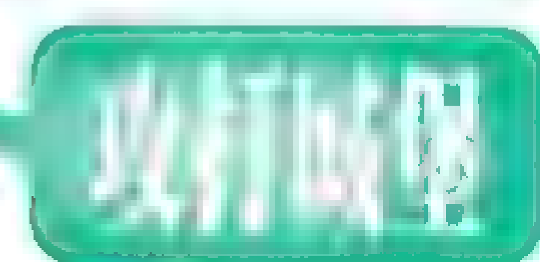
一般的遊戲都可讓玩家記取教訓，以臥薪嘗膽求取勝利，但英雄本色可不會讓玩家以失敗換取成功，而輕易達成霸業，據了解，設計師為提高可玩性，在玩家重來一次遊戲時，其它氏族和您的關係（友好、敵對或中立）都會隨機改變。為了征服其他氏族，您必須做好資源管理、政



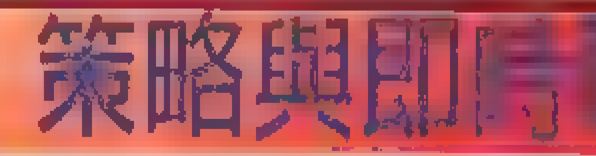
▲遭到圍攻

◀各氏族資料畫面


治、派出間諜、刺殺、軍事行動等工作。十三世紀是一個粗暴的世紀，遊戲也真實地反應一點，例如，其他氏族會派遣使者到您的領土內，要您加入他們一起攻打其他氏族；這時，您可以選擇接受、拒絕、或甘脆把使者給宰了，但每一個決定都會造成不同的後果。當玩家所建立的王國越來越壯大時，您的責任也會隨之加重，若你覺得難擔大任，您可以把部份的管理工作交給電腦來管，讓它為您解憂。



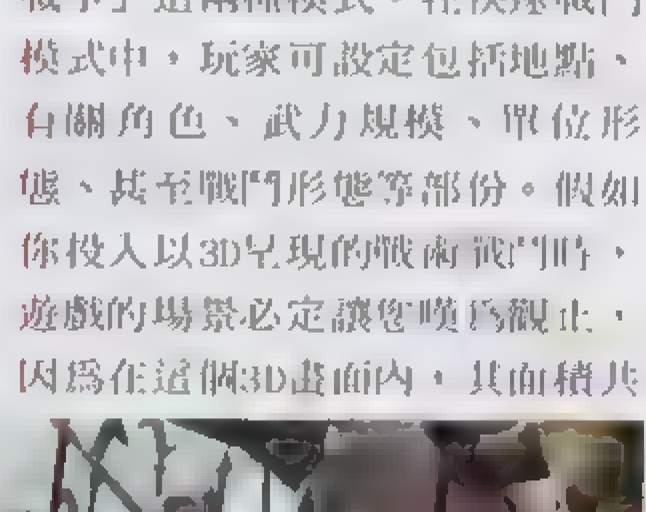
攻打城堡

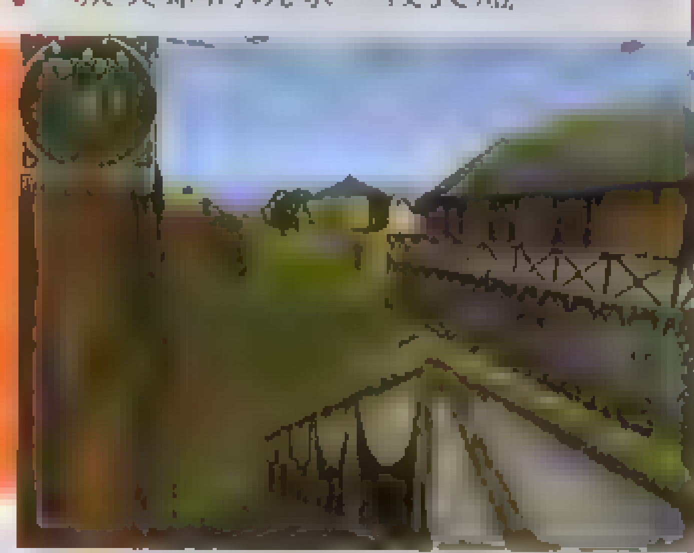


策略與即時

在戰鬥部份，遊戲目前的設計大致朝二個方式發展：如果玩家不喜歡建立帝國的策略遊戲，您可以來一場即時的戰術戰鬥（有點類似殺無赦）。要特別強調的是，戰鬥並非固定、或事先安排好的劇情發展，一旦您和敵人決定硬碰硬時便會發生戰鬥，因此，無論是蘇格蘭、英格蘭甚至是威爾斯都可能發生一場驚天地泣鬼神的戰爭。假如玩家只想痛快地來一場戰術性戰鬥，而不想玩策略這部份，照Adems的說法設計人員已經計劃好「快速戰鬥與歷史戰爭」這兩種模式。在快速戰鬥模式中，玩家可設定包括地點、有關角色、武力規模、單位形態、甚至戰鬥形態等部份。假如你投入以3D呈現的戰術戰鬥時，遊戲的場景必定讓您嘆為觀止，因為在這個3D畫面內，其面積共達32平方公里，共可容納一百位角色、五百座樹林與樹叢、20棟建築物、與一座以超過五萬個多邊形組成的城堡。

更值得一提的是，畫面裡的景觀會隨距離拉遠而模糊，在風和日麗的氣候下，玩家大概有16公里的視野；另外，遊戲還會全面考慮的環境影響，包括即時發生的洪水、暴風、季節變化、日光時間等，都會造成不同的效果。在歷史戰爭方面目前已設計了六場歷史戰爭，另外也考慮加入數場事先編好的虛構戰爭。至於多人共玩，目前計劃支援多達8至12人同時上場，讓想扮演民族英雄的玩家一較長短





MECHWARRIOR 3
機甲爭霸戰3

●Pentium 166 ●32MB RAM
●WIN相容音效卡 ●SVGA ●K、M、J

率Lance突擊敵後

由Zipper Interactive設計、MircoProse出版的機甲爭霸戰三（MechWarrior 3，暫譯）目前正如火如荼地趕製中。雖然遊戲給人初步的印象和機甲爭霸戰2差不多，但從出版公司提供給外界的資料來看，這絕對是個將電腦硬體革新所帶來的優勢，發揮至極點的精采遊戲。

故事是發生在公元3058年，當時正好機甲爭霸戰2所描述的事件結束不久，也是內領地（Inner Sphere）和黑豹族（Clan Smoke Jaguar）準備互相發動戰爭的時候。玩家在遊戲中扮演偵察隊Lance的領導人，預備空降到敵人的後方。這趟行動的主要任務是：當內領地的主力部隊攻擊黑豹族時，儘可能在它的後方大肆破壞。不幸的是，黑豹族已經在守株待兔，因此，內領地的降落艇準備降落時，遭到火力攻擊，使你和Lance隊友們偏離預定降落的距離一大段，全部的隊友和你失去聯繫。但幸運的是，玩家在開始行動時還可以操縱動作敏捷的中型機甲Bushwacker，機甲上備配的武器包括兩挺機關槍、兩具長程飛彈投射器、一把遠程雷射、以及一把自動砲。儘管如此，沒有其他Lance隊友的相助，你還是人單勢孤。

進行夜間攻擊


↑哇，被打到了!!

尋找其它隊友


↑景觀十分寬闊

機甲爭霸戰的單人遊戲是由二十個互相牽聯的任務組成，這些任務被分配在四項行動中。玩家在第一項行動中是獨力作戰，但第二項行動裡便有隊友和你併肩作戰，在第三項行動中會和第二和最後一位隊友相遇，此時整個Lance偵察隊便全數到齊。遊戲中，每項任務開始時人員都會進行簡報，他會提供你在黑豹族行動中想要的情報。玩家在遊戲中必須盡力進行探索行動，這些行動是絕對值得的，因為，如果你在遊戲中可以找到地窖或隧道，那麼，敵方的衛星偵察便無法獲知你的所在位置，這項優勢甚至會成為任務成敗的關鍵。

↑鎖定敵軍

←進入敵方基地


←從駕駛艙看外界


←和重型單位遭遇

可選擇完成目標或略過

玩家在進行任務時，遊戲會提供你一張上面有導航點的地圖，但你可以使用任務編輯器增加導航點。每一項任務都有一些必須完成的基本目標，玩家可以選擇完成它或者略過，雖然這些目標具有選擇性，但玩家若能達



←以雷射攻擊敵方

成，將能得到回饋，例如增加額外的武器、護甲、彈藥等。玩家駕駛機甲時是坐在駕駛艙內，並以第一人稱視角觀看世界，這時畫面上會有一排螢幕。有一些你必須隨時監看的極重要資訊是顯示在頭頂顯示幕（heads-up display）上，其中包括雷達螢幕、下一個導航點位



↑順利擊中遠方目標
←賞你一頓！！

置，以及準星線等。但在駕駛艙內最酷的應該算是突顯式（pop-up）瞄準視窗。這項裝置讓玩家可以從很遠的地方調近距離瞄準目標，在和新式武器配合後，更增加鎖定能力。

動作栩栩如生

機甲爭霸戰3的物理引擎和動畫系統在戰鬥中可以徹底發揮。在遊戲環境中的某些地區，玩家可以藉由破壞敵方機甲的周圍地形，來妨礙它的移動，甚至傷害和摧毀它，例如以雷射炸掉洞穴的頂部，再利用落石來陷害敵人。遊戲裡每具機甲四肢的關節都相當分明，機甲的腿若受傷時，走路會一拐一拐的；設計師為每具機甲的足踝加上一個轉軸，它們的扭動和轉動才會活潑。有些大型的機甲如Annihilator或Dasishi是不能和其它同伴一樣快速的移動，遊戲的動畫會表現出這一點。另外，機甲移動時會揚起灰塵，發射飛彈後會有蒸氣煙帆，草原上



←機甲的動作相當生動

的風滾草會隨風搖曳，躲在建築物內的人類當遭受攻擊時，會跑出來逃生，玩家還可以用機甲將他們踩扁！！

可射擊特定部位

此外，玩家使用顯示瞄準視窗及具備鎖定能力的武器，可以射擊敵方機甲的特定部位，例如頭、軀幹、手臂、或腿等；因此，若敵人的手臂上配備討人厭的雷射槍，玩家可以輕易地將它毀掉，以免留下後患。敵方機甲在戰後留下的護甲、武器、彈藥、設備（跳躍噴射及引擎）還可以拾起作為己用；我方機甲在戰後還可以進行狀態重組；由於遊戲引擎讓地形可在遊戲中變化，這項能力也直接讓玩家可以用飛彈在地表上炸一個彈坑，來阻礙敵軍行動，然而，彈坑有時也是一個躲避敵方飛彈的絕佳掩體。



←雷達顯示敵軍位置

另外，在操作方面，第三代的介面將類似第二代，玩家可以很快上手，控制時可同時



↑把敵方手臂轟掉

使用鍵盤和滑鼠，據說遊戲也支援有DirectInput的搖桿。在多人遊戲方面也將提供支援，內容包括隊友合作、決鬥與擄旗等模式，玩家可以利用區域網路或網際網路連線來玩；MicroProse打算將機甲爭霸戰三架在遊戲網站TEN或Mplayer.com上，並提供不同的交談模式，讓全球同好一起爭霸。

魔戒 RING

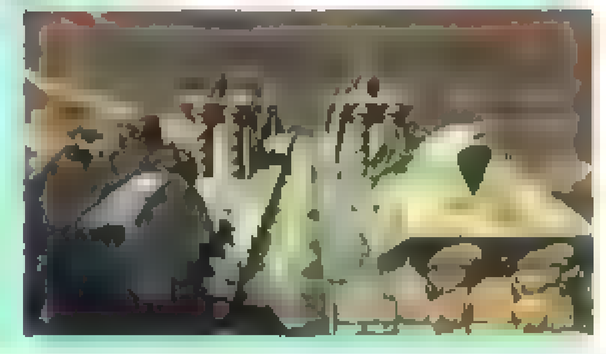
■國外發行／CRYO
■國內發行／英特衛
■遊戲類型／冒險
■使用平台／WIN95
■發行時間／[illegible]

●PENTIUM 133 ●16MB RAM ●援DirectX的音效卡
●援DirectX的顯示卡 ●操作／KEYBOARD

『魔戒』，由法國CRYO公司製作，並且被公認為最佳的冒險遊戲，什麼是好的冒險遊戲呢？最重要就是得有完整的故事架構及豐富的多線式情節，『魔戒』（暫譯），它是以華格納的歌劇為故事腳本，但背景卻是訂在兩百年後的未來，將歌劇以科幻電影的方法演出，在劇情上的卡司非常強悍！



孋美迷霧之島的3D場景



外星人統治地球

『魔戒』的背景定在二十三世紀，也就是距今兩百年後的世界，由於外星人的侵略，在一場鬼哭神號的末日大戰後，戰敗的人類向外星人投降，外星人接管了地球後，除了開始移民，甚至還把地球人當成奴隸，就外星人的看法，他們是和人類『和平相處』，就像人類和豬『和平相處』一樣，地球人和外星人妥協過，表示他們可以放棄各式能源－甚至也不要貴金屬，但是對於藝術的自由與價值觀，說什麼也不能被剝奪，在獲得統治者的首肯之後，人類保有在創作上的自由，並且開始挖掘古代的文明資產





人物乃至背景均由國際插畫大師－朱利特設計，人物身上的肌膚紋理不但非常細膩，連表情、動作都非常真實

尼伯龍根之戒

當時統治權操在四個外星暴君手上，他們對已失落的華格納歌劇『尼伯龍根之戒』(The Ring of the Nibelungen)相當感興趣，他們找來了地球人『伊緒』(Ish)，為他們張羅這場歌劇，他們把伊緒帶到行星二號 (Asteroid Terra2)，一個重建在遺跡上的歌劇院，他們要求伊緒從遺跡中找出線索，重現華格納的歌劇，伊緒是個有天賦而聰明絕頂的人，在遺跡中探險時，發現了『尼伯龍根之戒』的秘密，甚至得到神奇的能力，可以化身為劇中的四大主角--矮人暴君：艾伯瑞克(Alberich,the Dwarf Tyrant)，火精靈：拉緒(Loge,the Fire Spirit)，雙人[illegible]：齊格蒙(Siegmund,the savage hero)以及武神：布羅西德(Brnhilde,the proud Walkyrie)。最後，經由種種歷練的洗禮，伊緒昇華成為『神』，帶領人類對抗統治者的暴政！



似史詩般的場景與氣勢。



豐富多變的故事內容

看過這一段故事簡介，想必各位都有耳目一新的感覺，不論是故事背景還是人物設定都是前所未見，特別是以通俗的科幻小說，來包裝嚴肅的華格納歌劇，內涵及精神都十分了不起，而背景音樂則是以音軌的方式，收入了華格納歌劇－『尼伯龍根之戒』主題曲，對於喜歡音樂的玩家，無非是最高享受，劇情是以科幻故事為楔子，慢慢的將玩家融入故事之中，因此對歌劇興趣缺缺的玩家倒也可放心，絕不會有格格不入的情況發生，除非你連科幻電影也無法接受，而情節採用了多線式發展，賦予遊戲更高的耐玩度，謎題十分豐富，而遊戲中所加入的幽默，除了能博君一笑，更足見設計師的用心，由於伊緒有化身能力，因此可選擇四個個性迥異的人物進行遊戲，每個人的專長屬性不相同，故事路線也隨著不同！





第一第三視角混合使用，不論是行走、開箱子、轉身乃至各式小動作都會以3D動畫表現，整部遊戲就像看電影一般

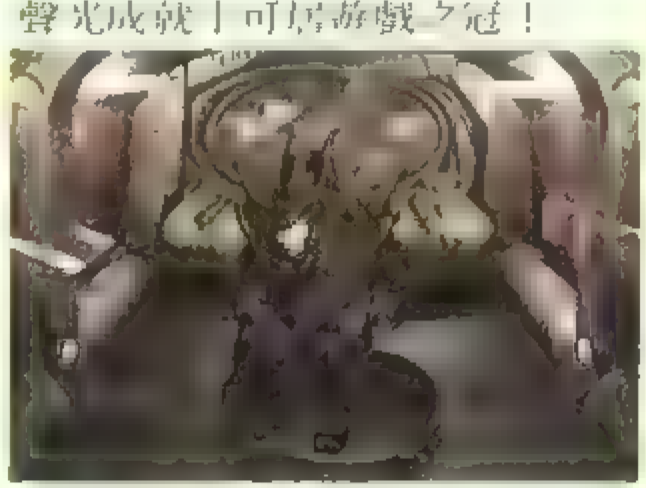
五大特色

遊戲中最多可同時探險六個世界，場景及人物均以3D建構，人物臉部表情逼真而異星氣氛也營造得相當棒，動畫部分更長達近一小時，而且還不是粗製濫造的動畫喔！以往的冒險遊戲儘管是標榜全程3D，但在人物移動時，例如從室內走到室外，也只是從這個銀幕切換到下一個而已，從頭到尾都是第一人稱的視角，我們看不到他是怎麼『走過去』的。然而在『魔戒』中，這點有重大的突破，第一第三視角混合使用，畫面十分豐富，除此之外，不論是行走、開箱子、轉身乃至各式小動作都會以3D動畫表現，雖然是小地方，但對整體的影響，卻給人更加細膩精美的感覺，以最即時的方式看到自己身在哪裡，明顯的看出與周遭的互動！也因為動畫龐大，遊戲共有五片之多，可說是份量十足！另外不論是人物乃至背景均由國際插畫大師－朱利特完成，不管是畫面的安排、人物的動作都有仔細設計過，只求達到最完美的境界，在聲光成就上可居遊戲之冠！



▲▼主角可化身為四種角色，穿梭時空進行探險







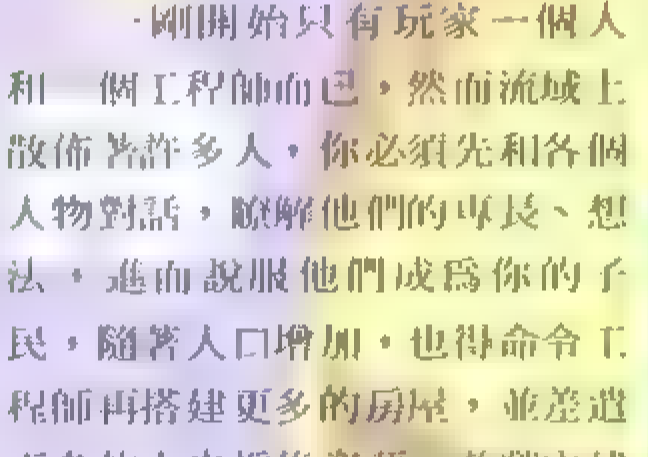


文明帝國的完全3D版


可以自由調整視角

相信大家都玩過『文明帝國』這個策略經典吧！它創造了永玩不膩的策略遊戲，從蠻荒的石器時代到科幻小說中才能見到的未來世界，你必須帶領自己的子民逐步擴張發展。

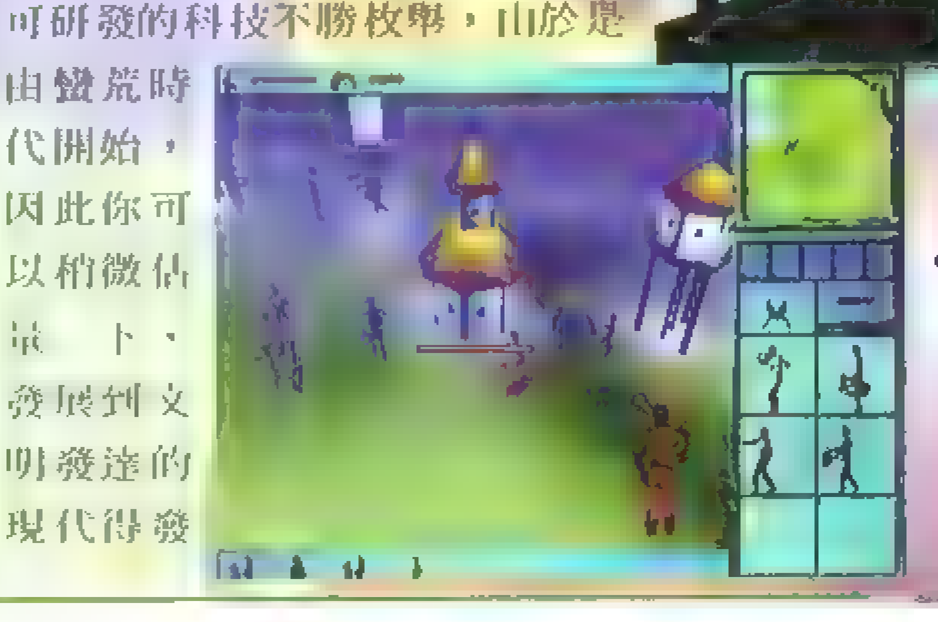
RIVER WORLD的故事設定在異次元，而劇情則是改編於法國知名作家PHILIP JOSE FARMER的科幻小說，在這個世界，只有一條大河，而人們就沿著這條河據地而居，慢慢的發展出不同的種族與文化，遊戲中，你是一個種族的首領，帶領自己的子民，在河流的發展文化，操縱方式和『殺無赦』差不多，可以自由調動視角，切換任何想要的角度，而且有日夜的分別



一剛開始只有玩家一個人和一個工程師而已，然而流域上散佈著許多人，你必須先和各個人物對話，瞭解他們的專長、想法，進而說服他們成為你的子民，隨著人口增加，也得命令工程師再搭建更多的房屋，並差遣更多的人去採集資源，遊戲內建一個龐大的科技發展網，遊戲中可研發的科技不勝枚舉，由於是由蠻荒時代開始，因此你可以稍微估量一下，發展到文明發達的現代得發展多少個科技，而且一切都是以3D的方式呈現喔！

另外遊戲把歷史分為11個主要科技時代，從石器時代到未來時代，出場兵種琳瑯滿目，在戰術中，兵種差異將決定勝敗大局，而地形因素加入，更使戰術運用更靈活，而且建築物也會隨著時代進步而改變，從一開始的小茅屋到封建時代的城堡到後來的高樓大廈，十分有趣，而更過癮的，當你研發到現代，用戰機攻打敵人時，還能切換到機內的視角，自己操控戰機，儼然成為模擬飛行遊戲！

喜歡策略遊戲的玩家，不管是『文明帝國』的死忠黨員，『殺無赦』的同好者，甚至模擬飛行遊戲的支持者，都千萬別錯過這款融合多種遊戲特色的『RIVER WORLD』！



▲必須先從發展科技開始

◀在這個世界中只有一條大河

逃出生天

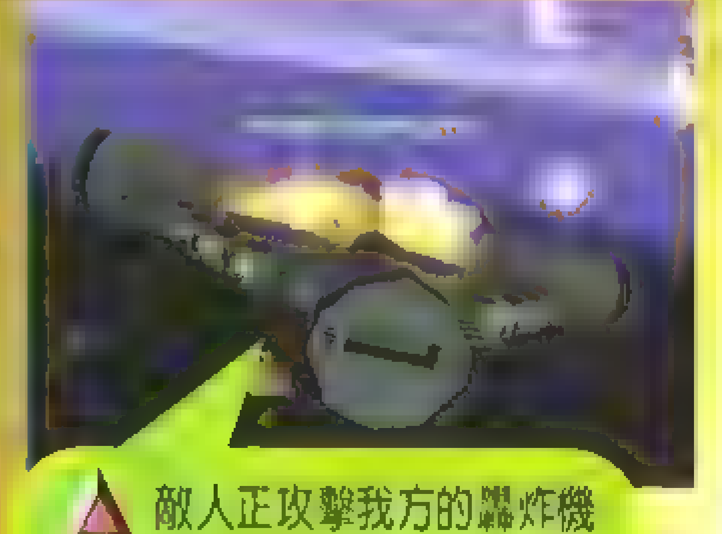
異形追殺令資料片

SUBVERSION

●PENTIUM 133 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡 ●援3D加速卡 ●K、M、J

正式官方資料片

近年來全世界被bundle次數最多的遊戲，非屬《異形追殺令》(Incoming)無疑。玩者可以在許多各式各樣的3D加速卡、音效卡、甚至數據機的包盒中發現OEM版的《異形追殺令》，為甚麼這套遊戲這麼受到硬體廠商的青睞？現在第三波將乘勝追擊，繼續推出《異形追殺令》的官方資料片《Subversion》，所謂的官方資料片，就是由原製作公司、或經原製作公司授權認可出版的資料片



敵人正攻擊我方的轟炸機

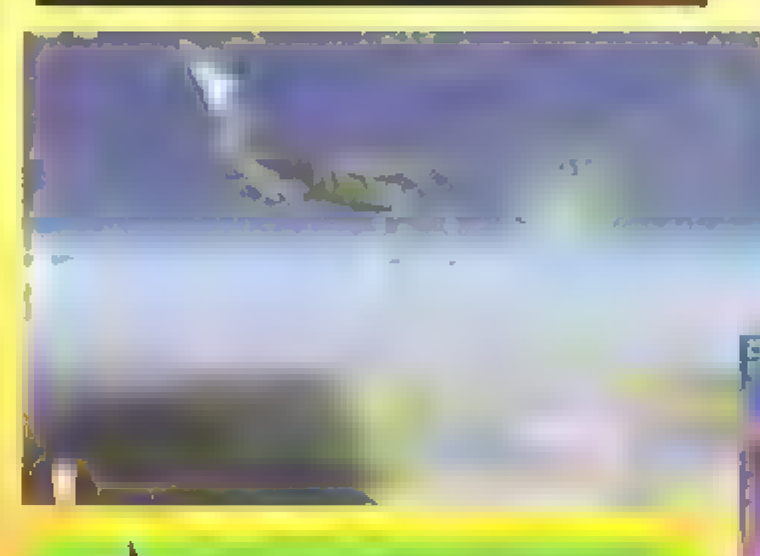
我方船艦的側面一覽

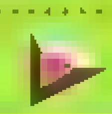


敵人前來空襲我方船艦

這個工廠一定要守好







敵人正攻擊我方的轟炸機

用軌道砲擊毀敵方基地



西元2024年3月7日，美國和歐洲共同體的上空出現了不明飛行物。第一個遭到空襲的軍事基地只來得及發出求救訊號，便在慘叫聲中被氣化了。地球遭到了全面總攻擊，地球防衛軍再度被徵召，他們的總部隱藏在太平洋的某個荒島之中。不過令人意外的是，這次的侵略者並非是外星人，而是來自地球本身。

在資料片中，共有48個全新的任務。與《異形追殺令》完全相同的是，遊戲提供了許多種的座機供玩者選擇。如美國最新銳的攻擊直昇機卡曼契，以及目前還不存在的未來武器如軌道戰鬥機等等。玩者甚至還可以操縱地面和船艦上的火砲，對付前來空襲的敵人。

《Subversion》中出現了許多新的敵人，戰場的地形也多了許多種，而資料片最大的福利就是相容於正式版和OEM版的《異形追殺令》，所以無論他的《異形追殺令》是買的還是bundle來的，都可以安裝這套資料片。

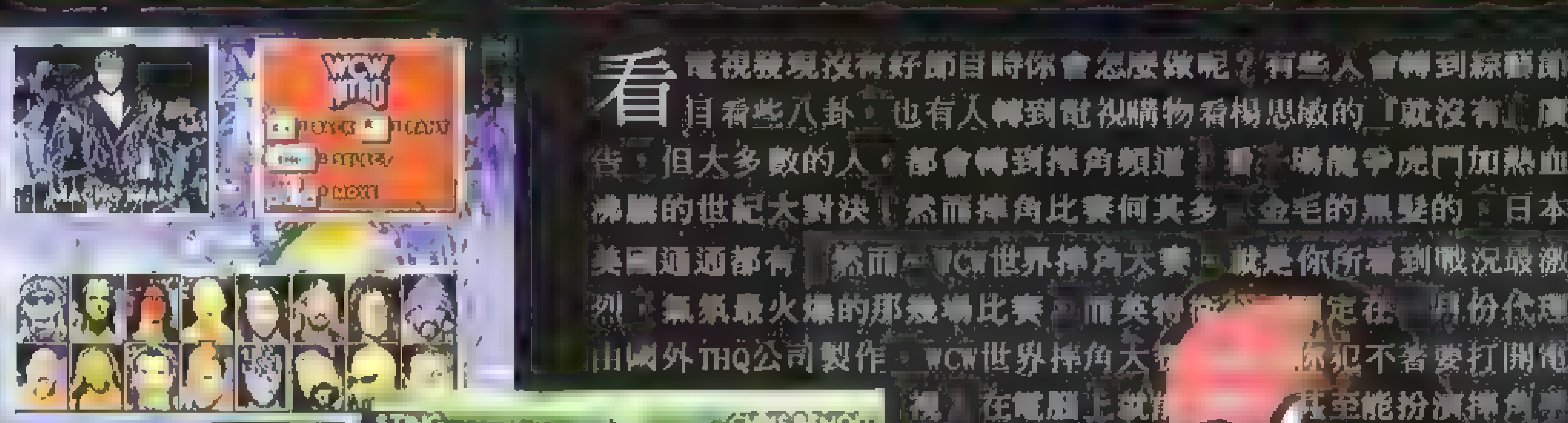
遊戲的畫面仍如主程式般精緻、炫麗，在3D加速卡的配合之下，這款遊戲可說是電腦上的特效博物館。在遊戲中，您可以隨處看到在其它遊戲中有如驚鴻一瞥的驚人特效，像是環狀的震爆波、不規則的火球、多重光源下的快速光影變化、以及如行雲流水般的鏡頭轉動。遊戲的另一個特點是支援立體聲的音效配備，DirectSound當然是在支援範圍之內，遊戲還支援Aureal的A3D規格



■國外發行／THQ ■國內發行／英特衛
■遊戲類型／動作 ■使用平台／WIN 95
■發行時間／元月底

●PENTIUM 166 ●記憶體 16MB
●DirectX相容音效卡 ●DirectX相容顯示卡

電腦上第一部3D摔角遊戲即將上市



看電視發現沒有好節目時你會怎麼做呢？有些人會轉到綜藝節目看些八卦，也有人轉到電視購物看楊思敏的『就沒有』廣告，但大多數的人，都會轉到摔角頻道，看一場龍爭虎鬥加熱血沸騰的世紀大對決！然而摔角比賽何其多，金毛的黑髮的，日本美國通通都有，然而，WCW世界摔角大賽，就是你所看到戰況最激烈、氣氛最火爆的那幾場比賽，而英特衛[illegible]定在[illegible]月份代理由國外THQ公司製作，WCW世界摔角大[illegible]你犯不著要打開電視，在電腦上就[illegible]甚至能扮演摔角[illegible]參加世界大賽[illegible]

只要出現在[illegible]選手都會出現在遊戲中，出場選[illegible]多位！而且各個都是摔角巨星[illegible]位選手都會有自己的特色，上場[illegible]除了會各自吹噓臭屁一番之外，遇上死[illegible]相[illegible]除了把對方的[illegible]還會舉起椅子暴[illegible]格。

選手招式也[illegible]摔等[illegible]大堆犀利招式，而電腦選手[illegible]實際比賽用的拿手招式，製作絲毫不馬[illegible]比日本NEOGEO的格鬥天王系列，在攻擊的[illegible]可以把各個招式串連起來[illegible]次接[illegible]次[illegible]花[illegible]成為『一被抓住就得死』的必殺絕招[illegible]

比賽模式除[illegible]一般[illegible]的二打[illegible]的四人聯賽、單挑[illegible]輪戰甚至[illegible]可以實行多人連線，招來親[illegible]報仇沒仇揀拳頭的好好打上一[illegible]地也能自行挑選，而遊戲全程[illegible]展現，因此能看到[illegible]以最即[illegible]的方式展現[illegible]分生動[illegible]的3D摔角遊戲本來就很少見，而[illegible]的更是稀有，因此不論你是摔角迷還是格鬥遊戲的愛好者，都請密切注[illegible]套遊戲的動向喔！

WCW中的正式選手都會出現在遊戲中

比賽模式甚至可以實行多人連線





一大堆犀利招式以及各式寢技任你使用

電腦上第一部3D摔角遊戲



只要技術超群，也可以把各個招式串連起來

TIDES OF WAR

征服七海

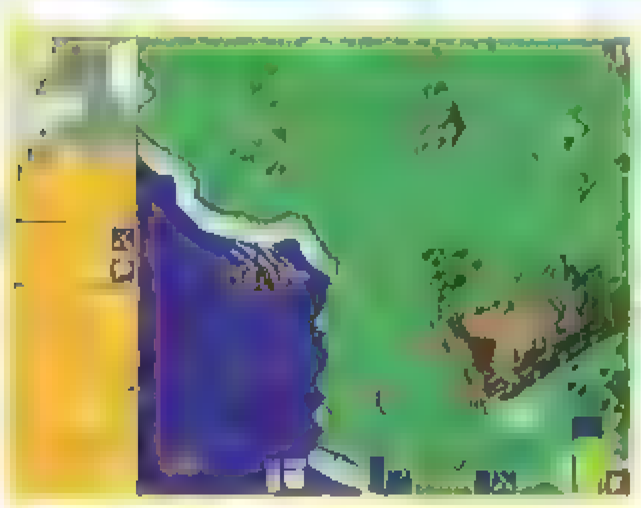
■國外發行／GT　■國內發行／第三波
■遊戲類型／策略　■使用平台／WIN95/98
■發行時間／1月

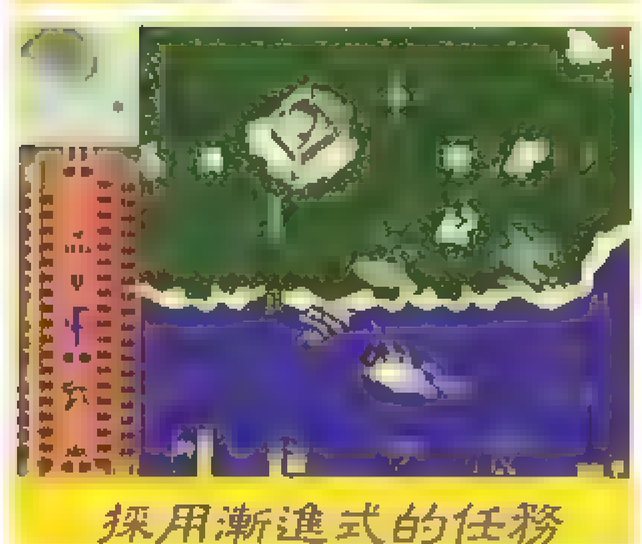
●PENTIUM 160　●16MB RAM
●WIN相容卡　●SVGA　●MOUSE

海上戰爭藝術

「征服七海」具備了古代海戰的精華之外，還提供了玩者統領船艦於遊四海的機會。現在，海上戰爭成了「征服七海」裡相當精彩的一部份，但是，在海上自由自在的航行，也能夠提供玩者更多的樂趣。

在「征服七海」採用漸進式的任務，玩者可以在兩個主要的遊戲場景中任選一個，然後照著每個場景的安排依序進行遊戲。在每一個任務中，遊戲都會提供玩者明確的任務目標，隨著任務的推進，玩者所領導的船艦也會越來越大，同時，參與大型戰役的機會也會越來越多。





採用漸進式的任務

玩者在任務中除了必須盡可能的達成任務目標之外，還必須打理船艦上的一切事物，包括了船隻的操控、彈藥以及食物的補給、船員的調度等等。另外，在「征服七海」中，玩者可以在各個港口購買維修船艦的必需品，假使當您缺乏這些物資時，然而附近又沒有任何的港口時，還可以和附近的船隻進行交易，當然這也必須付出比較高昂的代價。



必須指揮船上所有人事

無庸置疑的，海戰的部份是「征服七海」中相當精彩的部份。這包括了船隻的航行，以及何時對敵方發動砲擊。在「征服七海」裡，船艦上的每一門大砲都是獨立的，因此玩者可以控制要讓哪些大砲發射，哪些不發射，或是同時讓所有的大砲一齊發射，透過這種方式，玩者便可以自行決定要採用的戰術，玩者便可以調整和敵方船艦之間的距離，以及開火的方向，以便精確的命中敵方的船艦。



注意！迎擊敵艦！

「征服七海」融合了精細的遊戲畫面和音效，以及便利、簡單的操作介面。有了這樣的結合，讓「征服七海」的成就並不只侷限在戰爭的層面，而擴大成為一套歌頌航海史詩的遊戲。對於那些喜愛冒險、戰爭，以及中古世紀海上故事的玩者而言，「征服七海」絕對能夠滿足您大部份的夢想！



炮火隆隆，互相攻擊



故事風格令人匪夷所思

一年多前，GT Interactive推出了《阿比逃亡記》(Oddworld:Abe' s Oddysee)這款遊戲，遊戲的主角是一隻長相奇特又帶點喜感、名叫阿比(Abe)的怪物。這款遊戲最大的一個特色，就是美術上的風格與眾不同。主角阿比不但是個奇貌不揚的怪物，還會不時發出各種怪聲音，背景畫面、佈景和物體的造型也都很「超現實」，不時泛出詭異的色彩與光芒。無論是在PC還是電視遊樂器平台上，阿比都成為一股旋風，可以說是近年來最成功的動作遊戲之一。

事隔兩年，GT Interactive又將要推出《阿比再出擊》(Oddworld:Abe' s Exoddus)，這款遊戲還在製作時就已經在今年的E3展時露臉了。二代的故事是話說阿比好不容易破壞了格魯空的地獄農場後，在路上遇到了三個穆多空人的鬼魂。它們要求阿比馬上前往穆多空人的祖墳Necrum，因為格魯空人正企圖破壞Necrum。



邪惡的格魯空人

第二代使用的引擎和第一代相同，但是增強了許多方面的功能。在二代中，玩者可以利用阿比的「迷惑」功能控制更多的敵人，也可以利用這個方式解決許多謎題。有許多人物具有阿比所沒有的特殊能力，迷惑了這些人物之後，就可以命令它幫阿比解決問題。

在第一代中讓許多玩家印象深刻的「Gamespeak」功能，在二代中將有更大幅度的加強。這個功能讓人物們藉著簡單的幾個命令句，而做出各種不同的動作。每個人物所會的語句不同，也代表著不同的語言。更驚人的是，設計小組還在二代中為人物加上了各種不同的表情，而這些表情是有意義的，會實際影響到遊戲的進行。玩者可以對另一個人物做鬼臉，也可以給它一巴掌，效果非常逗趣。



畫面佈景和物體的造型

TOP GUN II Hornet's Nest

捍衛戰士－決戰大黃蜂

■國外發行／Microprose ■國內發行／第三波
■遊戲類型／模擬飛行 ■使用平台／WIN95/98
■發行時間／1月

最佳飛行入門指導遊戲

這一次，您將駕駛素有大黃蜂之稱的F-18，執行各種任務。雖然駕駛的戰鬥機型不同，但是，「捍衛戰士」的所有精髓都完整的被保留下來，而且，簡易的操控方式絕對能夠治好一些患有「模擬飛行恐懼症」的玩者。

捍衛戰士－決戰大黃蜂將原本十分複雜的飛行操作模式，簡化了許多，但是仍然能夠逼真的讓玩者感受到飛行時的逼真感。透過這種方式，能夠先讓玩者去除對於「飛行模擬」遊戲的恐懼感，並且進而學會一些關於飛行的基本相關知識。所以，對於一些想要入門的新手而言，絕對是最佳的選擇。

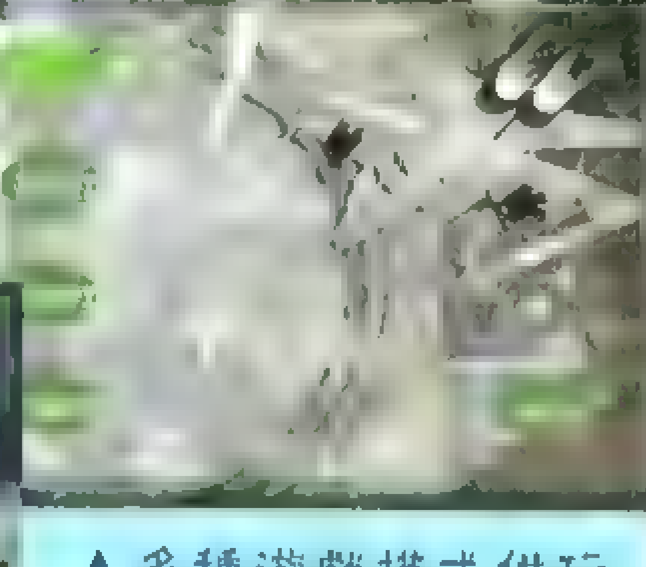
對於模擬飛行遊戲而言，任務，可以說是遊戲的核心部份。在「捍衛戰士－決戰大黃蜂」中，以極爲嚴謹的結構設計將所有的飛行任務串接起來，而在進行每一個任務之前，都會有詳細的簡報，提供玩者必要的資訊。同時，可想而知的是，玩者在任務中的表現，絕對會影響到整個戰局的發展！在三個不同戰區中，共計有30個緊張刺激的任務，等待著玩者去執行。

拜硬體技術之賜，「捍衛戰士－決戰大黃蜂」將支援各種3D加速卡。透過3D加速卡，除了可以精準的處理遊戲中關於光影效果之外，更能夠以較爲複雜的貼圖方式，呈現出逼真的地面景觀、建築物，以及各式的武器（包括了坦克、飛機等等）。



▲可調整的外部視角

多重視角的設計，讓玩者能夠以不同的觀點進行遊戲（機內、機外、抬頭顯示器觀點），並且在進行空戰時，得以追蹤並且預測敵機的動態。



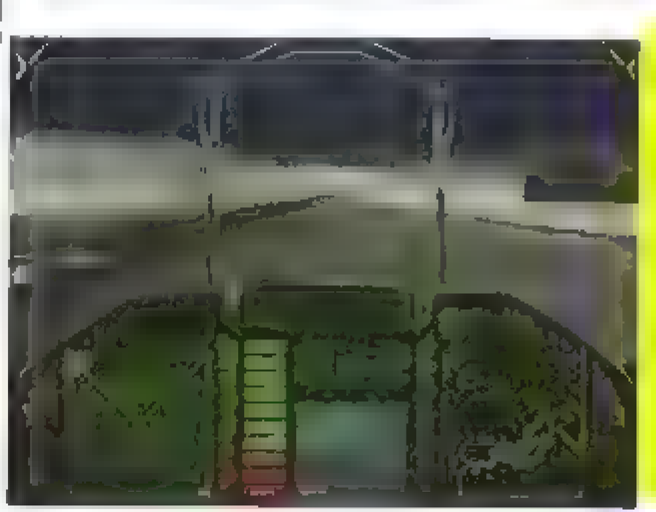
▲多種遊戲模式供玩者選擇

▼可自行調整戰機所掛載的彈藥





▲詳盡的任務簡報



▶玩者可以視喜好選擇不同的駕駛視野



◀充分運用3D技術所展現的逼真效果

[illegible]，對於一些想要嘗試模擬飛行遊戲的新手而言，「捍衛戰士－決戰大黃蜂」將會是最佳的入門遊戲。在一面扮演帥氣、膽大的獨孤俠的同時，還能夠讓您體驗快速動作和高速飛行的模擬經驗。

VIKINGS SAGA 維京之怒

■國外發行／CRYO　■國內發行／英特衛
■遊戲類型／策略　■使用平台／WIN95
■發行時間／一月

●PENTIUM 166 ●32MB RAM ●M
●援DirectX 的音效卡●援DirectX 的顯示卡

全新型態即時策略遊戲

SAGA，可不是電視遊樂器喔！由知名的法國「CRYO」公司製作，SAGA維京之怒（暫譯），是他們最引以為傲，也是最壓軸的大作，遊戲畫面直逼世紀帝國，是一個全新型態的即時策略遊戲。遊戲中人物與建築物都是按照比例製作，十分寫實，建築物造型相當精緻細膩，提供的放大縮小功能，能讓你仔細端詳各個人物與建築物的細部，當然，全部是3D建構，而背景如山巒、海洋、平原等表現，比『世紀帝國』是有過之而無不及，而且人工還有含表情！從上視的斜角，透過表層往下看自己帶領的種族，誠然有成為『神』的感覺！

善用其民族特性

遊戲中的種族部分，設定有七個：維京人、矮人、南方人（基督徒）、精靈、洞穴人、巨人及半人馬！並且還有男人與女人，戰士與農人之分。當然，最前面幾個種族是一般RPG中可見的，但『半人馬』可是首次登場，別說即時策略，就連角色扮演中也十分少見！不過有別於『星海爭霸』只能帶領單一種族，這次你必須帶領多個種族，才能建立富強的帝國，而每個種族都有自己的特性和專長，而且各有各的神祇寺廟與別具風味的建築。如人類就擅長耕種與捕魚；矮人則對鐵匠的工作相當內行；至於精靈，除了個個都是神射手外，也能栽種魔法樹並施行魔法；而巨人則不事生產，但拆起房子比誰都快；半人馬，想當然爾，是遊戲中速度最快的兵種。



獨一無二的半人馬種族，可是遊戲中速度最快的種族

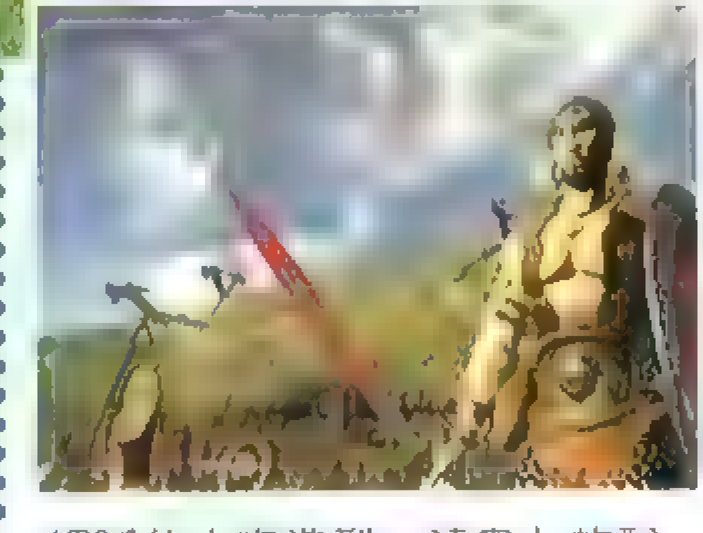
這樣的種族設定，在玩法上相當類似『七人王朝』，你必須統一多個部族，並且善用他們的特長才能獲勝



房舍 景



別具特色的戰爭畫面，每個種族都有自己特有的特性與專長



細膩的人物造型，連身上的配飾也畫得十分傳真。

名譽

比照於『七大王朝』，遊戲中也有『名譽』的設定，部族對你的忠誠全視其而定，而提高名譽的方式除了在經濟上做視群雄，在戰場上痛宰敵人也很有效，名譽值會隨著你殺敵的數目而增加，不過亂殺無辜，如屠戮非戰鬥人員如農民、女人等，將導致名譽大幅滑落，因此這個遊戲不是從頭到尾都在『殺』，而是要運用策略頭腦，如何讓敵人在盡量不流血的情況，向你投降。



巨人與侏儒之間的戰爭

資源

另外，資源也分為原料和產品，如樹砍下來，必須派人到倉庫去工作才能把原料變成木板保存下來，礦沙也得派矮人把它提煉成鐵塊才能造成武器，生產方式融合了『工人物語』與即時戰略，當然也由此延伸出另一種作戰方式—掠奪！因為不能隨便殺害村民，但可以仿造游牧民族『打草穀』的方式，破壞建築物並且把貨物搶走，讓敵人缺乏資源無法生產，國家隨之衰弱



雪地融化後春天的景象

季節

遊戲中有冬夏兩季的設定，夏天適合生產，冬天只能打獵來獲得食物，因此冬天常是出征的季節，這點完全符合古代的戰爭模式，當然，若想要出奇制勝，也可以犧牲夏天的生產時間去襲擊敵人，大肆掠奪之後再收兵。另外，魔法也在遊戲中扮演舉足輕重的角色，每個種族的魔法師又有各自的法術，不管是攻擊型、輔助型等五花八門，配合戰術使用更加精彩



雪地情景，[illegible]清新

民族大融合

而遊戲中最有創意的部分，便是生產部隊的方式，以往生產都是點選後，時間一到，部隊就直接『蹦』出來，在『SAGA』中可不是這樣，除了要有建築物及必須的資源，還得要一男一女，把兩個異性置入建築物之後才能生部隊！更有趣的，除了半人馬與巨人之外，其他的種族都可以進行『混血』！生下的小孩有可能和父親同種族，也可以與母親相同。當然，這樣的設定並非純粹為了好玩，加入了性別的因素，使得戰術有更多的考慮，原則上男人主管戰事，而女人主生產，想要擊潰敵人，最好的方法除了搶奪財物之外，俘擄對方的女人也是致命打擊，這樣能讓對方的生產停擺，與其分散自己的兵力去佔領土地，倒不如把敵國變成廢土，讓它無法東山再起。『維京之怒』中，徹底落實了這項戰爭觀。



精緻的種族人物造型



遊戲畫面相當細緻，[illegible]型也十分有趣

在即時戰略一代接一代推陳出新後，卻鮮少有做改變或添加新設定的遊戲，通常還是固守『生產、進攻』的乏味模式，然而再好玩的遊戲玩久也會膩，『SAGA』中嘗試作了許多新的改變，為戰術策略作了更深層面的研究，所推出的是更加寫實的戰爭。預定在一月底發行，各位可期待在寒假好好享受這款世紀大作。

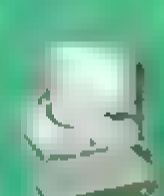


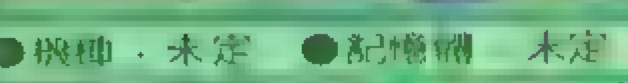
神廟與船屋的造型

ELYSIUM 極樂世界

■國外發行／GT　■國內發行／第三波

■遊戲類型／角色扮演　■使用平台／WIN 95





真正段落式RPG

在九七年推出即時戰略遊戲「橫掃千軍」而聲名大噪的Cavedog，日前向全球公佈將在九九年底推出由叛變克朗多創造者John Cutter，負責製作的最新角色扮演遊戲－極樂世界（Elysium，暫譯）。這套遊戲較特別的地方是它的遊戲架構，因為大部份的RPG都是單一故事主題，而極樂世界卻是以段落式的故事為主，這一點的確是一項大膽的嘗試。Cutter透露，極樂世界目前已企劃四十一個段落，每個段落約有八到十個小時的遊戲時間，每段落都是一個獨立的事件，而且都有徹底的結局，但有些重要的角色會跨劇情演出，其劇情的模式有點像X檔案。



▲許多歷史名人將在遊戲裡出現

◀角色施法草圖



請來名人助陣

為何遊戲會取名為"極樂世界"？照遊戲的構想，在每一個人的夢裡都有一個出入口通往極樂世界，這個世界是共有的，每一個人都可以去。玩家遊戲每一段的開始可能都待在夢境實驗室裡，接著進入你的夢中，並發現那道門，當你「醒來時」便到達極樂世界。但也有幾段是以玩家「在另一個角色的夢裡旅行」的方式進行。



據了解，有一段描述玩家正在做參加越戰的惡夢，這段劇情將會以玩家體驗越南的叢林戰火而結束。企劃在設計劇情時特地「借用」歷史上偉大的思想家、藝術家、及作家等，讓他們在遊戲中粉墨登場，進行冒險，目前已知「答應」演出的名人包括蒙娜麗莎以及十七世紀荷蘭名畫家林布蘭等人。除了角色的名氣夠大外，許多歷史古蹟也會在遊戲中出現，例如「巨石群柱」便會在第一段中出現。這套遊戲除了有優異的即時3D引擎、戰鬥與魔法系統，以及採用如暗黑破壞神之類的第三人稱視角外，設計師目前的構想打算讓玩家控制九位角色中的一到三位，角色狀態及等級會隨著段落的進行而提升。



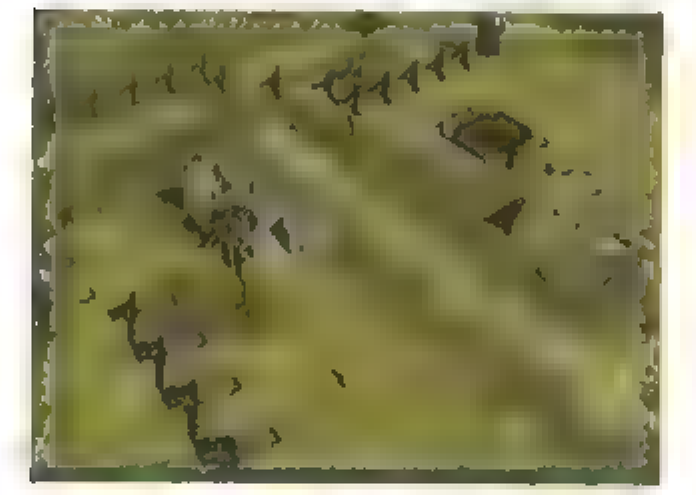
夢境實驗室帶您進極樂世界。

公元2150 EARTH 2150

● PENTIUM 200　● 16MB RAM

優異的光影特效

話說，地球經過歐亞王朝與聯合公民國之間一場慘絕人寰的戰爭後，軌道發生劇烈地偏移，由於距離太陽越來越近，使得冰河逐漸融解，海水高度開始上升，氣候的變化越來越不規則，流星暴也不斷撞擊地表，地球終於面臨空前的危機。人類最後只有一條選擇：建造太空運輸艦，將幸運的少數人安置在遙遠的火星。這個重責大任便落在玩家身上，你必須搜集足夠的原料建造一艘運輸艦，讓你的子民安全地離開。



▲派出單位搜集資源。

公元2150（Earth 2150，暫譯）是公元2140的續集，支援3D加速卡，因此，遊戲都是在璀璨的3D地形下進行，畫面裡逐漸朦朧的高山與深塹峽谷隨處可見，樹林零落散佈在雪地上，地形的外貌會隨著季節的變化而改變；無論是霧、雪或閃電等天氣變化，也會影響遊戲的進行。在優異的動態光影下，夜間行動讓人不寒而慄，也會阻礙行動的進行。幸好，玩家指揮的單位及建築物均配備探照燈，但未投射到的地區，仍呈現陰影，光源特效淋漓盡致的發揮，讓遊戲更具深度。

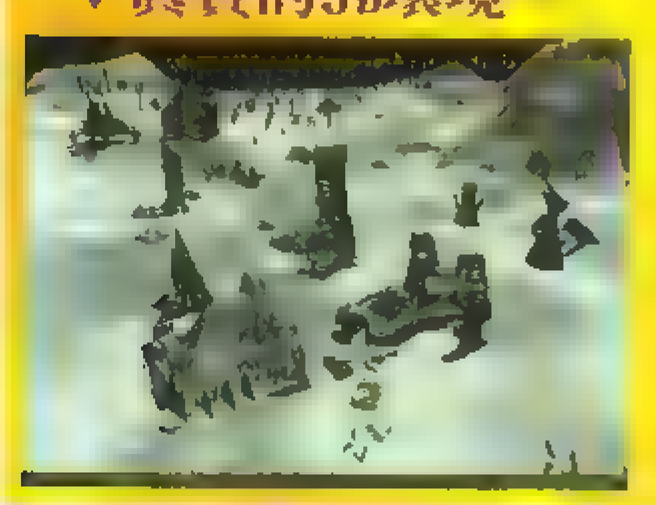


▲雪地行動。

提供AI編輯器

公元2150的玩法和其它即時戰略遊戲差不多，玩家須建造自己的軍事單位、車輛、武器與特殊元素（special elements）。單位外形除十分具有未來風格外，也相當地創新，其中有一項設計是玩即時戰略遊戲的玩家十分期待，但卻通常得不到的：創造母單位（Original）的能力。值得一提的是，遊戲中有一種叫做能源牆（energy fencing）的單位，其有效範圍是任何角度的對角線，而非其它遊戲慣用的等高角度，或由上至下的設計，讓玩家可隨心所欲地設置這道屏障。除了能源牆之外，較炫的單位還包括彈藥運輸艦、Ion砲、修復兵（repairer）、重型建造車（Heavy Constructor）、斷訊器（Screamer）、重型運輸艦等。本遊戲和星海爭霸一樣也提供三大種族，優異的AI還能讓玩家的行動及攻擊根據您的防守計畫進行，而且您的電腦對手會自動利用地形及日夜循環所帶來的優勢。另外，據說遊戲還提供AI編輯器，讓玩家有機會自行編輯AI挑戰智慧。

▼真實的3D環境





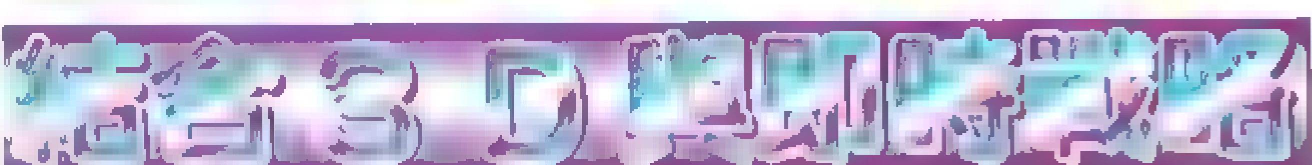
▲準備攻擊。



▲進行圍攻。

FLEET COMMAND
戰艦司令

■國外發行／[illegible]　■國內發行／未定
■遊戲類型／即時戰略　■發行版本／光碟
■使用平台／WIN95　■發行時間／未定



3D圖形及即時戰略遊戲在今年成爲電玩遊戲的主流，從這整個設計趨勢來看，這兩股勢力有合流的傾向。而本文爲玩家介紹的艦隊司令（Fleet Command，暫譯）堪稱上述兩大主流勢力的合璧之作。當您開始玩這套以現代海戰爲主題的遊戲時，必定會被視窗的3D畫面所吸引。負責出版的詹氏（Jane）公司參考美國海軍與國防部所提供的資料，以3D圖形繪成來自十六國的船艦、潛艇、戰機等，讓畫面中的海戰更加精彩逼真。



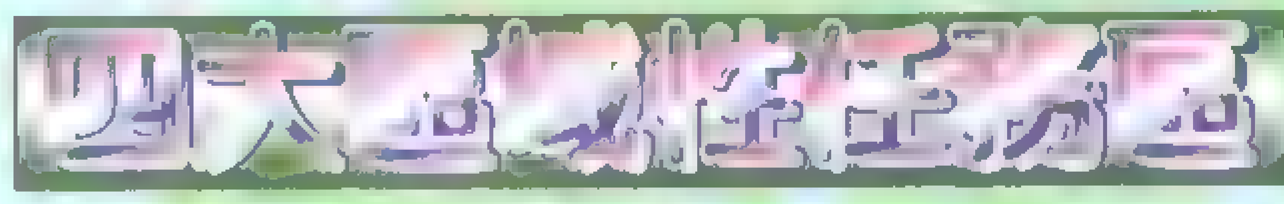
擊中目標



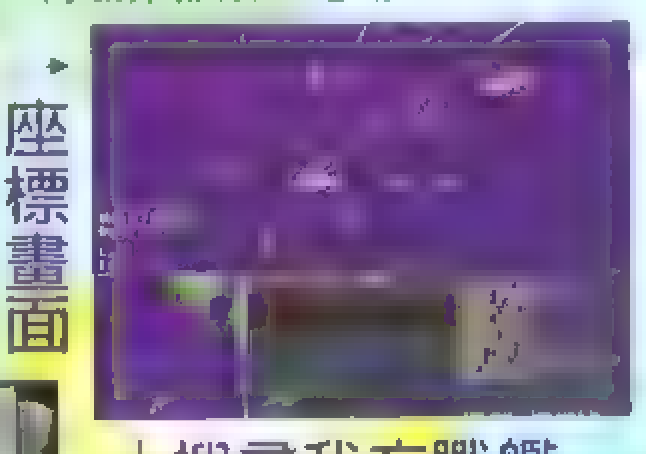
↑準備下達命令

加速卡與CPU分工合作

習慣玩2D即時戰爭模擬遊戲的玩家或許會質疑艦隊司令如此偏重3D，是不是「反而會犧牲掉模擬」的成份？據該公司的人工智慧及模擬程式設計師Michael Kolar表示，他們將3D的主要部份交給加速卡處理，把模擬的部份留給CPU來負責，因此，魚與熊掌是可兼得的。有一點要向玩家說明的是，雖然遊戲相當強調3D視覺效果，但遊戲環境裡的一景一物並非都以3D處理。



玩家在艦隊司令中將指揮海軍，規模由幾艘船隻發展到配備戰機，進而擴展到統領整支艦隊。玩家對旗下的船隻可以下達移動、瞄準攻擊、和搜索等命令，所有的任務均以隨機的方式賦予，不會讓玩家覺得枯索無味；另外，雖然遊戲時以即時的方式進行，但玩家在進行單人遊戲時，還是可以暫停遊戲來推敲整個戰局，進而下達正確的命令。遊戲的戰役包含四大區域性任務區，雖然由一個任務區進入到另一個任務區是以線性的方式進行，但各區的任務是千變萬化；由於玩家所能管理的資源不像傳統的即時戰略遊戲那麼多，您無法在短短的幾分鐘內大量造艦，因此必須妥善運用資源。除了戰役之外，遊戲還加入十二個獨立的任務，和一些教學劇情，另外還附贈一個完整的任務編輯器。



←座標畫面

↓搜尋我方戰艦



COMMAND & CONQUER
TIBERIAN SUN
Westwood™
STUDIOS
即將席捲台灣
美商藝電
LANDS OF LORE III


明星之夢
11月中旬上市
最特別的養成遊戲
最美麗的人物造形
讓大家久等了，為了回饋玩家們的熱烈響應，我們將舉辦《明星之夢-模特兒選拔大會》，選出三位和主角最相似的美人兒，我們將為雀屏中選的美人與模特兒經紀公司簽下模特兒經紀合約，並為妳發行寫真集，除此之外還送妳一整組沙龍照，並且有機會成為本公司的產品代言人，於各大媒體展露妳的長才呦！！歡迎擁躍參加。詳細參加辦法請於注意各雜誌新聞或"電玩大觀園"中的公布消息或於本產品中的報名表上！！
明星之夢代言人—陳慧琳
為了回饋大家對「明星之夢」的熱烈反應與支持，我們即將舉辦一系列的活動讓所有的電玩迷參與，現在只要購買「明星之夢」中文版遊戲，並將內附的回函卡寄回就有機會得到下列各項獎品:
、陳慧琳限量單曲EP
特別為了「明星之夢」而製作的單曲大碟，將要送給各位玩家唷!
限量500片（富峰群獨家收錄！），機會難得，只送不賣
二、陳慧琳親筆簽名海報１００份
以上活動皆屬非賣性質! 只送不賣. . 機會難得!
得獎名單將在相關雜誌或電玩大觀園網站公佈，敬請密切注意
全家便利商店
SUNSOFT
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷

竜機伝承 DRAGOON

機.械.文.明.與.幻.想.世.界.的.神.秘.大.冒.險.即.將.在.此.展.開

[超 / 追 / 力 / RPG]

練劍的司迪，每天都會到森林中練劍，某日在前往修行的路上碰巧看見一名美麗的少女被幾名來
的士兵襲擊，司迪解救了身
的少女後發現她卻因驚嚇過
倒在雪地上，再度醒來時
有的記憶

個位
龍機傳承魅力的

華麗戰鬥

發生戰鬥時，遊戲會自動切換至45度斜角畫面，展現戰鬥的實況，並秀出華麗的必殺技招式。

簡易介面

戰鬥介面當簡易，只需一隻滑鼠即可一路暢通人物的行動以行動值計算，物理攻擊，魔法攻擊和移動都會直接消耗行動力，但也會因不同的地形而有所影響。

高質配樂

遊戲配樂採CD音軌錄製，部分曲目沿用動畫版的配樂，並另譜一些新曲。

畫面採256色，並配以網點技巧繪製呈現。

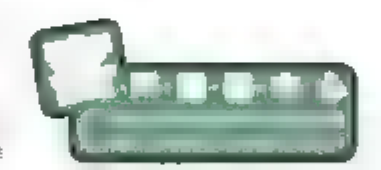
地形影響

攻擊力和防禦力的會因各種因素增減，在山區你可增加防禦力，相對的也會降低行動力，減少了攻擊的火力和移動的距離，如何妥善利用地形，便是一個重要的課題。











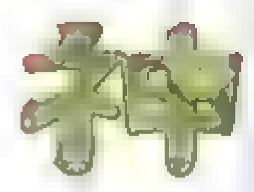
1998耶誕節強檔
夜想曲
妖精們的敘情詩
數種職業讓你自由組隊更換隊員
JAMIE

結束將會是永遠的開始……

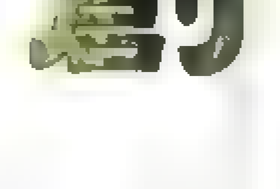
元月十八 邪力發售

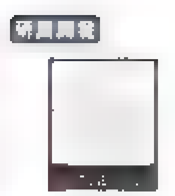
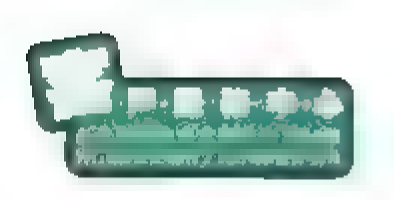
一股未知的邪惡力量橫掃這片大陸



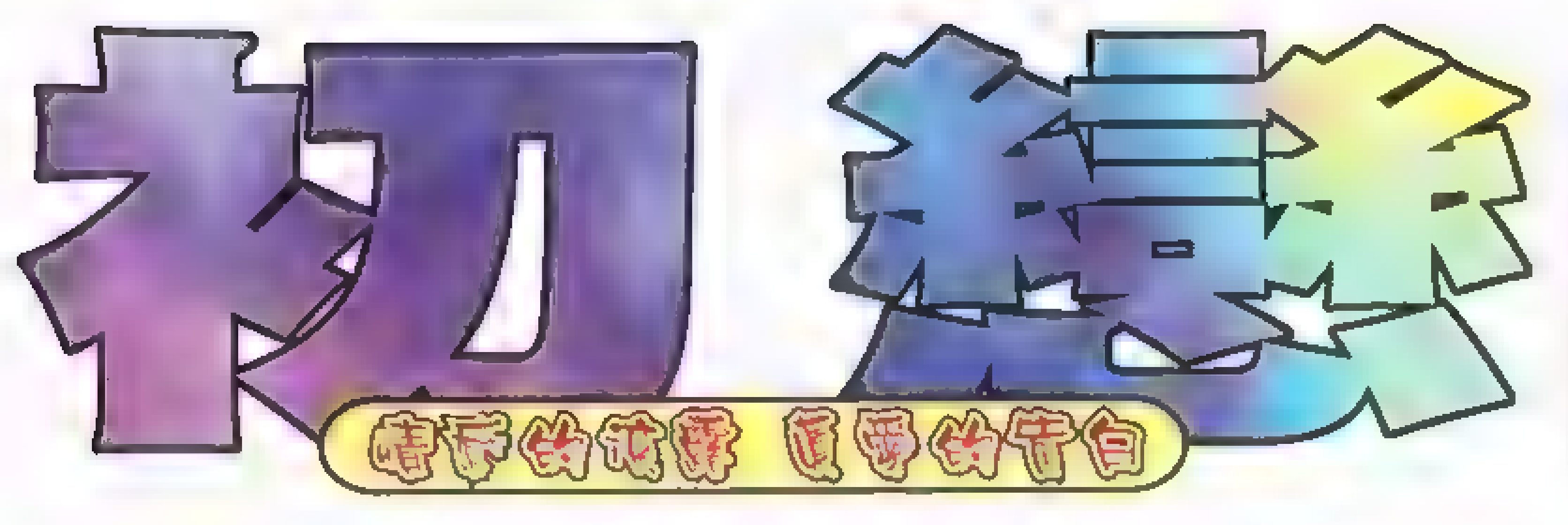




創世神話



軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷



戀愛的方式有幾種? 情人的面貌有幾種!

而你…想和誰談戀愛呢?

你想知道女高校鬼談背後的真面目是什麼嗎?
在校慶裡的恐怖事件又是怎麼回事呢?
煙火大會裡又會發生什麼事?
有許多你意想不到的事件，都將在此出現
[illegible]
或是和嚮往以久的老師來一段師生之戀，還是...



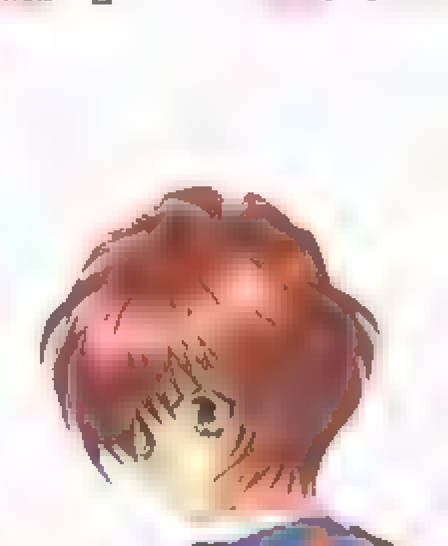
不認識主角，是有名舞蹈家的女兒，從小就受到嚴格的日本舞蹈訓練，只為了在日本成為一個傑出的舞蹈家，天天不斷努力練習，現在已小有成就，小學[illegible]題，現在已是相當地具有實力，個性非常的沈默寡言。

- 164cm
- 49kg
- 81/58/85
- B型
- 3月14日
- 雙魚座



主角妹妹的朋友，從小常常到主角家玩，並且把主角當作自己的親哥一樣，很嚮往演藝生活，目前是日本最紅的超人氣偶像。個性活潑開朗有元氣，喜歡可愛的東西。

- 153cm
- 38kg
- 75/55/76
- O型
- 3月12日
- 雙魚座





夏澄的朋友，與主角是兒時的玩伴，二人間有份奇妙的友情，有時會互吐心事有時也會開開玩笑個性很倔強，但也很有女孩子味。最喜歡運動，尤其是籃球。

- 165cm
- 52kg
- 80/62/85
- O型
- 12月2日
- 射手座



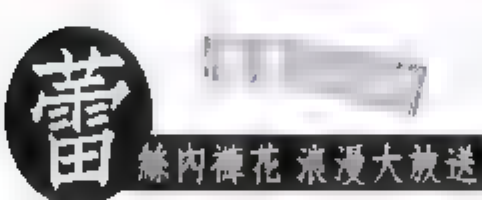
不認識主角，但對主角有興趣，從小學習體操，到現在已經具有相當的水準，因為她很害羞，所以到現在參加任何的比賽，都沒法得到很好的成績。

- 152cm
- 43kg
- 77/56/80
- A型
- 6月8日
- 雙子座

情人520

世紀末最後情人節

還記得你的初戀嗎?它是甜蜜的呢?還是苦澀的?初戀記憶通常是很難忘的，不管結局如何總叫人記憶深刻。當初的你是否曾因有話不敢對她(他)說，而喪失良機呢?或者到現在你想說還是無法說出口?現在我們將替你喚回那份埋藏已久的戀情並說出你心裡想說的話給你的她知道唷!
我們將推出一系列的【情人520】活動使天下有情人終成眷屬，讓青春不再留下遺憾。



遊戲界首度驚人創舉，即將要捲起一陣情人風暴。
我們將在首批的3000套遊戲軟體中贈送特製的情趣商品「蕾絲內褲花束」，讓玩家們精心典藏，看仔細哦!只限首批絕不追加，千[illegible]!



現在只要購買富峰群發行的「初戀」遊戲，並在2/7以前將回函卡寄回本公司，您就有機會得到情人晚餐，讓您帶著心愛的她(他)共渡浪漫的燭光晚餐。
在3/31以前將回函卡寄回者更有機會得到「鎮金店」999純金情侶對戒唷!



曾有一段令您難忘的初戀故事嗎?或者，您曾經有過什麼樣的遺憾想讓我們知道呢?再者，您有很多很多的情話卻不敢開口跟她(他)說?請別再煩惱，我們將解決您的問題並實現您的願望，現在只要到「資迅人」所屬網站「一網情深」(LOVE TOWN)(網址 http://love.in2000.com/)，到初戀故事專區寫下您感人的初戀故事，參加初戀滋味回憶徵文活動，就有機會得到福華飯店住宿共渡一晚浪漫情人節及情人燭光晚餐唷!其他還有別的大獎等著您來拿!機會難得千萬別錯過!




台灣的網路…又要不安寧了
我們...不得不承認
過去幾年,
我們又見識到網路遊戲的威力!
而且,一直到2000年,台灣的網路會一直不得安寧...
你有接受死亡挑戰的勇氣嗎？
IPX CONNECTION
INTERNET TCP/IP CONNECTION
MODEM CONNECTION
SERIAL CONNECTION
單人/網路多人...皆可盡情遊戲
[中文版]
分分秒秒都充滿著危機
要如何處理各種突發狀況?
殺戮的季節又將來臨
DIGITAL IMPACT
NORA
軟體世界



龐大的遊戲世界


高度緊張的遊戲過程

大放送

[illegible]

[illegible]

二月份,衛視中文台



2月7日的節目中

[illegible]



將全台灣首播"吞噬者"的開場影片

你只要依天心的指示

[illegible]

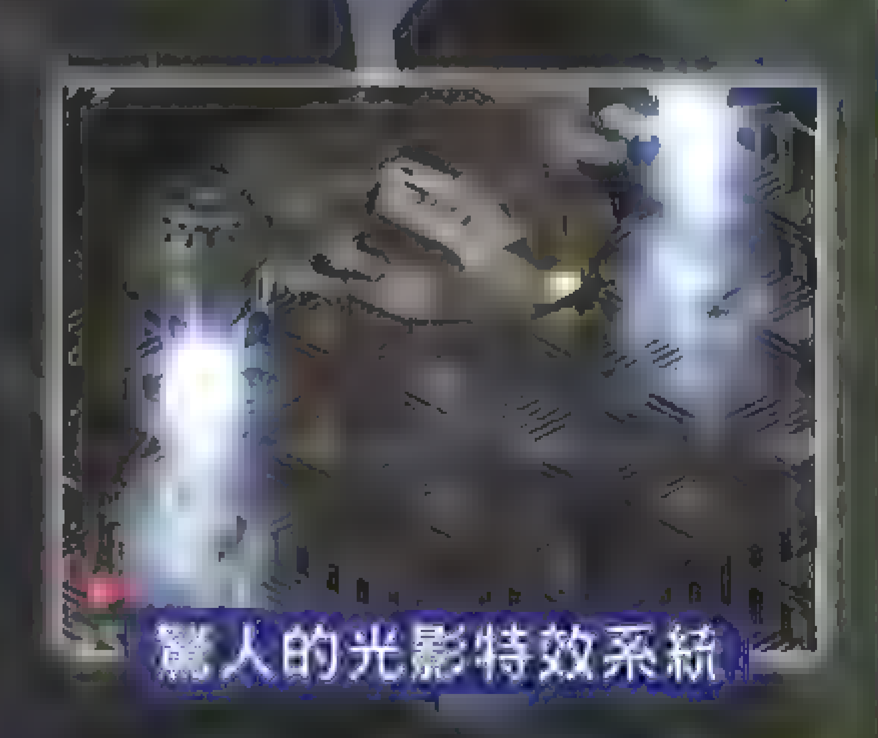
你就有機會免費得到一套

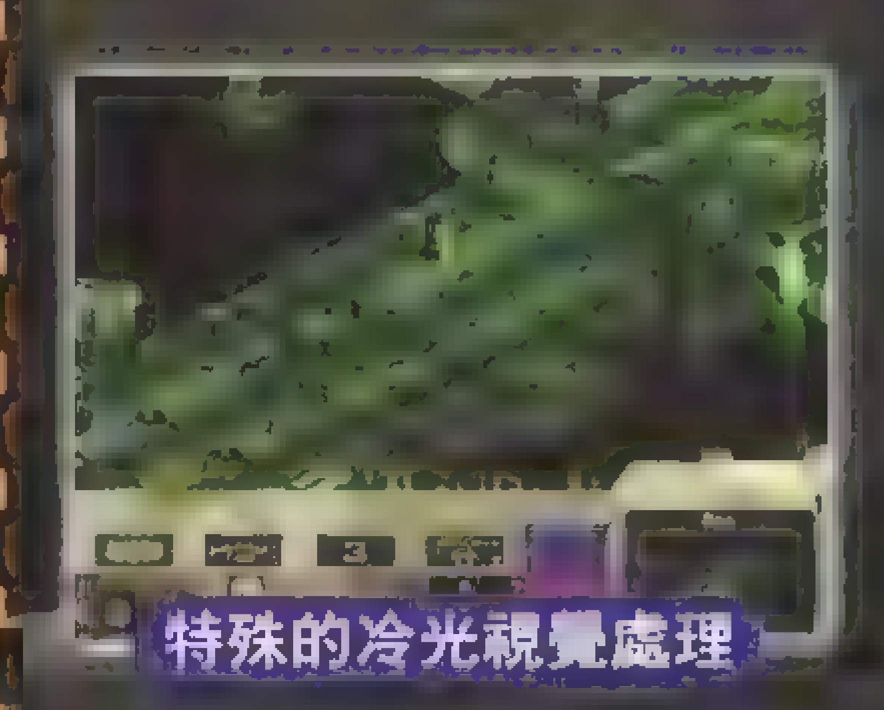


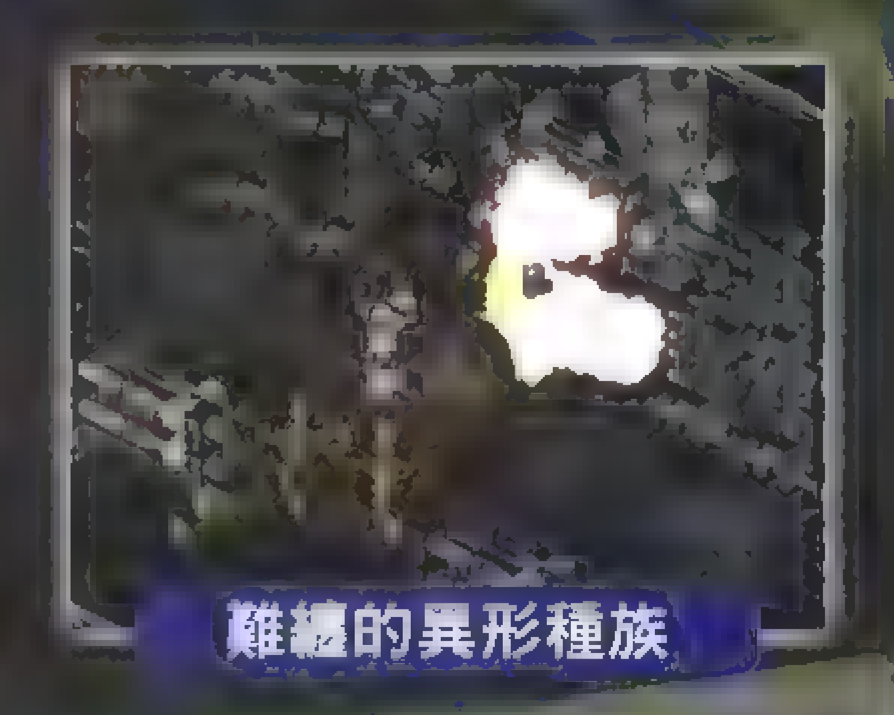
[illegible]

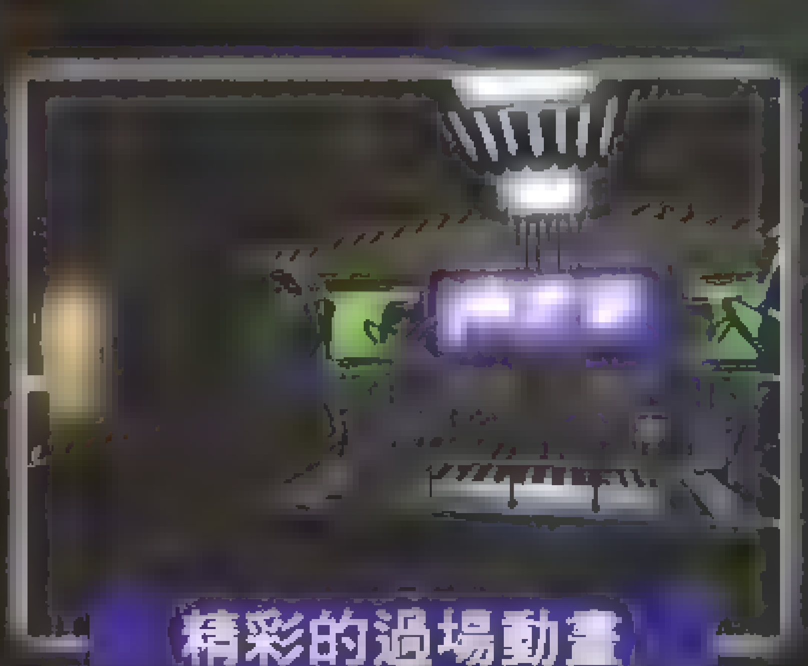
[illegible]

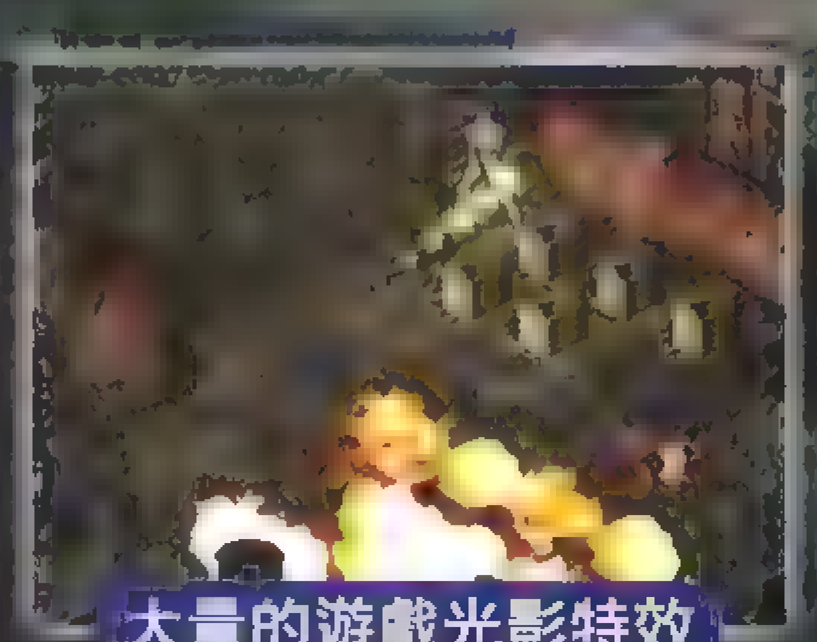

完整界面一目瞭然


驚人的光影特效系統


特殊的冷光視覺處理


難纏的異形種族


精彩的過場動畫


大量的遊戲光影特效


聖天使學園
Y世代/復古國
在最純真的年代裡擁有一份令人難忘的心跳回憶
身為Y世代的少年們
將會在校園中引起什麼樣的學園風暴呢?
高中三年的生活
將陸續不斷的發生各種不同的事件
將原本平靜的校園
妝點上少年們的熱情
學園中每個人物個性鮮明
各有各的必殺秘技!
Family Soft
軟體世界
智冠科技股份有限公司



99年2月中旬正式登場

如果你想回到過去探險 我們將為你開啟這扇大門

深夜的校園裡並不寂靜，失敗的科學實驗，讓四人同時掉落異次元空間
為了找尋回去的路，開始在異世界裡展開旅程，但一路上碰到不少怪事，
而且身體也逐漸地在改變，這到底是怎麼回事!？能順利找到嗎?還是得永遠的留在這裡?

神秘的世界電腦版是PIONEER所推出的一款冒險遊戲，
並以電視版卡通為藍本改編，
劇情和電視動畫出入並不大，
如果你是「神秘的世界」動畫的忠誠擁護者，
那你絕對不可錯過這款遊戲，
歡迎你和我們一起進入神秘的國度
「艾爾哈札特」，來段奇幻的旅程。

嗜酒如命的老煙槍藤澤老師，
來到異世界後，忽然有了超能力，
然而代價是戒煙、戒酒，他能受得了嗎？
嗜錢如命的菜菜美，
她與誠的感情會有進一步發展嗎？
遊戲裡有愛情，也有友情，
劇情設定極為跌踏有趣，
每個人物都有詳盡的設定，
有著屬於自己的獨特個性。

PIONEER



富峰群

歡迎加入富峰群家族

創立於1995年的富峰群資訊即將邁入第五年了
在面對新的一年新的世紀
我們將以更興奮的心情來面對更大的挑戰
在全力航向我們心中的那片夢土的現在
我們須要更多的同志與我們同行
若你對GAME也與我們有著相同的執著
並願意將你的熱情在這裡完全燃燒
那我們歡迎你加入我們這個大家庭
與我們共同
"朝海洋出發征服全亞洲"!!

創意行銷部門

創意行銷企劃

平面美術編輯

日韓語翻譯人員(兼職可)

兼職中打人員

特約作家

網路媒體部門

網頁設計師

網頁企劃人員

毛遂自薦

各類兼職打工人員

電玩大觀園

電玩顧問

遊戲研發部門

遊戲程式設計師

2D美術設計師

3D美術設計師

行政管理部門

助理會計

履歷請寄

台北縣中和市宜安路112號6F 人事室收

若有相關問題可電洽(02)2232-0033

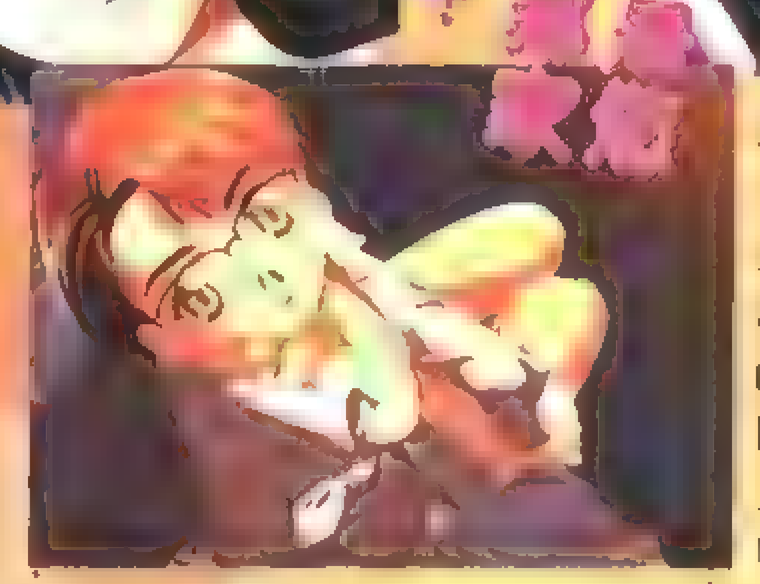
Game Info	AVG
遊戲類型	AVG
價格	8800日圓
發行公司	にくきゅう

となりのお姉さん

となり家的大姊姊現在正在做什麼呢？

遊戲的主角，是久居美國的日本留學生，此次返國除了省親之外，心中還抱持著一個不為人知的目的與希望。原來主角在年紀尚幼時便失去了母親，就在他飽受空虛孤獨侵襲的當時，有位鄰家的女孩向他伸出了溫暖的雙手，無微不至的呵護，填補了他心靈最空虛的這段時期。在他幼小的心靈裡，這位姊姊的地位是無可取代的，直到年紀稍長，情感漸漸地由依賴轉化成眷戀。所以此行最大的目的，就是要向這位心目中的女神告白，並且向她求婚！但糟糕的是，由於當時年紀幼小再加上相隔多年，居然把這位姊姊的名字與長像一股腦兒全給忘光了。就憑藉著這一絲簡單的線索，主角前途多難地追尋夢中人之旅就此展開。





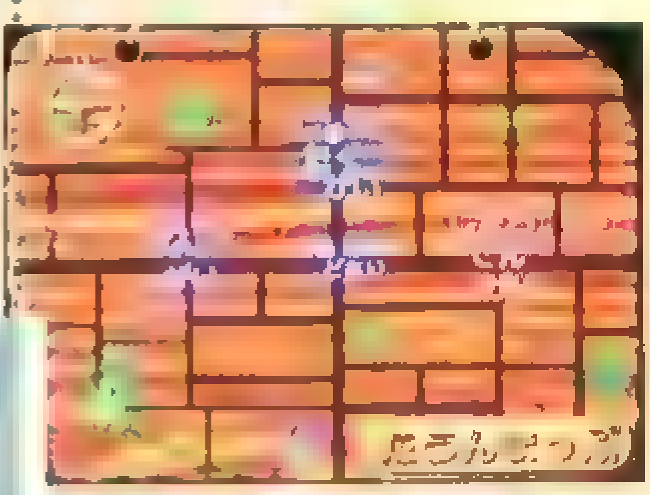
相信每個男孩子在成長的過程裡，都曾有偷偷地喜歡上年紀比自己稍長女性的經驗。這段經驗，是否成為您不可抹滅的甜蜜回憶，還是成為塵封的一段遺憾呢？無論您是否身同此感，今天所要介紹的正是以此為出發點的原創作品，『となりのおねえさん』（直譯：鄰家的姊姊）。



玩家可[illegible]



這是向來以拔群的遊戲性著稱的『にくきゅう』公司之最新力作。本遊戲的系統設計相當簡單，即使是第一次接觸的玩家也能不經學習適應地立即上手。遊戲一開始便有三階段的難易度可供玩者選擇，差別在於打工時鐘點費的多寡與行動電話使用回數的變化。據聞隨著難易度的變化，遊戲中發生的事件也會不盡相同，這點倒是要請各位玩者耐心的嘗試了。當然一切的行動是以找尋『夢幻姊姊』為最高指導原則，遊戲時間是在耶誕節前的一個月間，玩者只要漫無目的在街上徘徊閒逛就成了，自然會遇著一些奇奇怪怪的人與觸發某些事件。



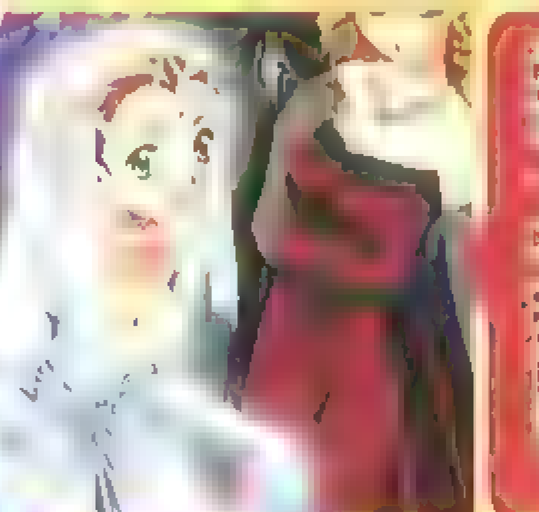
▲地圖式移動畫面

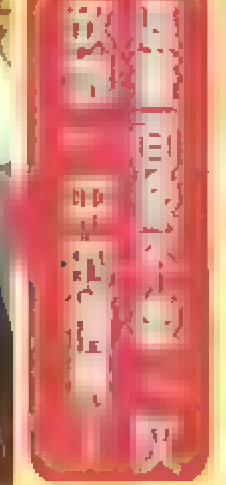
▲即將離去的今日子



▶ 嗯，好浪漫…

遊戲玩法介紹







平日有午前午後的分別，而遇到假日則只有午後的行動時間。移動方式是在地圖上點選可前往之處，並且還書分為通常、警戒等兩種移動方式，玩者需得好好注意時機運用。同時主角還擁有體力與氣力兩項數值，舉凡移動、換屆時都會耗損體力，若數值降至零時便會強制返回住處，睡上一覺便可完全回復。而氣力則是偏指男女之事的方面，降至零可是會GAME OVER的喔，要注意。有鑒於此，遊戲中當然也安排了各種物品的設計，除了回復藥品外，還有其它各種別具效用的道具。除了可用金錢購得外，許多回復系的物品多是可免費拾獲的，大家到了各處可別忘了多調查看看。



遊戲中除了某些特定會出襲擊主角的女性角色之外，還是會有幫助主角的角色存在，如主角的死黨木之內裕也與主角的父親等，出現時經常會告訴主角關於女孩子的情報，但同時須得留意的是，主角的變態父親出現時，常會莫名發動攻擊，使主角體力激減，要不就藉機揩油，拿走主角身上的某一件物品，雖然惹人厭，但倒還不失為一有趣的小插曲。



▲來喲…來呀…再喝一杯，不醉不歸



初戀…總是最美

本遊戲還有一個別於以往同類型遊戲的特徵，在一般的H GAME裏，好像經過了那回事就可以理所當然的有個美好的結局迎接你，但在本遊戲裡，特意地要求玩者把寶貴的第一次獻給心儀的她，但若在這之前有任何不軌的舉動，那麼都算是出局哦。再者，遊戲中雖內定鄰家的佐伯今日子為第一女主角，但前提是主角根本不知道這位『夢幻姊姊』是誰，所以只要是主角心中認定，每位女性都有可能是主角心目中的『夢幻姊姊』，因此也構成了遊戲裡多重結局的架構。正如同人們所常說的，回憶總是最美的，不是嗎？

▼唉呀！是故意的嗎？



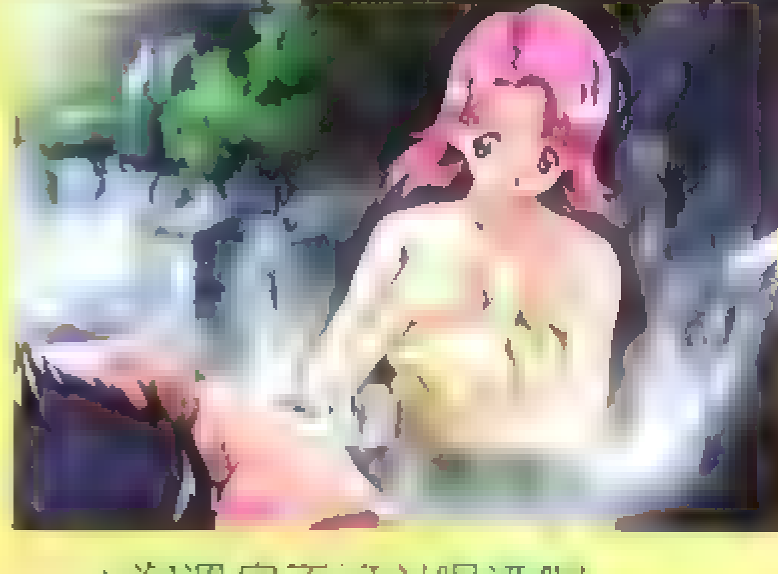


▲瞧妳那一臉幸福的樣子

出色的美術畫風

在美術表現方面，更是本遊戲的重頭戲。本遊戲的原畫家，正是曾擔綱同社知名作品『精神的外傷』、『無垢』等的原畫大師八寶備仁先生，也是筆者最為欣賞的原畫家之一。先生筆下運用各種透視技巧的構圖與人物骨架正確而完美，堪稱無懈可擊。特別是『となりのおねえさん』的遊戲宣傳海報由八寶先生親自執筆，畫中充滿和風被褥與女性的柔美，意境甚是不錯，筆者手中就有這麼一張，嘿嘿！MIDI音源只支援到GM格式，只要有張還不太差的音源卡，應該都還能聽到相當不錯的音色。很可惜地，語音部份並非全程，而是僅限於某些特定部份，若您不是很在意，那倒也無傷大雅。系統介面承襲自『無垢2』以來的多視窗模式，主畫面、對話框、各類屬性等都分別開啟獨立的視窗，所以建議將解析度調成以1024×768以上執行起會比較方便。

從『精神的外傷』、『追跡者』、『無垢』、『めいKing』以來，大家可以看見的是にくきゅう這家小公司一直在求新求變，特別是在致力追求遊戲性上的努力，實是有目共睹、有口皆碑。筆者也深信，唯有秉持著這般的行事態度，才能在競爭激烈、瞬息萬變的市場上持續受到玩家的愛戴與支持。接著是題外話，にくきゅう似乎也趕上了最近軟體商的潮流，開始玩起什麼『初回限定版』的把戲，在筆者所買的初回版裡有著四張一套的畫卡特典，並附上透明的陳列架，印刷精美遠超過國內水準，有興趣的買者不妨當作成另一樣附加價值。您也別再猶豫了，趕快一同來加入追尋夢中情人的行列吧！！



▲泡溫泉不可以喝酒唷…





銀色の樹 ～粉雪のフォトグラフ～

Game Info!!	
遊戲類型	SLG
價格	8800日圓
發行公司	BlueBell



[illegible]的[illegible]作品

[illegible]年的[illegible]往往也是[illegible]物回[illegible]年裡遊戲廠商最[illegible]的時段，在這之中[illegible]的會有[illegible]些應景的[illegible]所要介紹的[illegible]銀色之樹[illegible]就是這樣的一個例子。這裡的銀樹，指的乃是[illegible]雪花灑於裝飾華麗的聖誕樹上之模樣。而劇情的[illegible]遊戲中的主角大城大[illegible]被學姊[illegible]強迫的[illegible]從此便[illegible]無法[illegible]的心理障礙[illegible]性恐怖[illegible]


▲你的任務是幫助大輔克服「女性恐懼」障礙


▲學[illegible]學姐[illegible]妳別那麼兇嘛！

[illegible]

創新有趣的「[illegible]」[illegible]

[illegible]的最新作品，也是同[illegible]之後的[illegible]「櫻色的手紙」前後相映成趣。「銀色の樹」的格[illegible]遊戲[illegible]登場的女[illegible]角色[illegible]有四位，比較特別[illegible]角色還有兩種不同的劇情路線[illegible]因此在多重結局的架構[illegible]



▲看到[illegible]程度計量表[illegible]

▼頗有那麼夜的氣氛喔！




▲[illegible]

[illegible]遊戲的[illegible]心理[illegible]因此[illegible]而必然多有[illegible]恐怖[illegible]



▲為心愛的人做做飯

本遊戲在內容上大致可分成前後兩個部份，前半部是利⋯期，而後半部則可說成收穫⋯式以戀愛S⋯為主⋯⋯並還出⋯⋯角確立以後，遊戲後半則⋯



▲成功了嗎?

⋯留神選錯選項還是會Game⋯的哦，還是得在⋯前述的S/⋯大法⋯⋯來談談遊戲其它方面的表現⋯⋯優色的手繪⋯原畫還是由蕨人和⋯⋯⋯

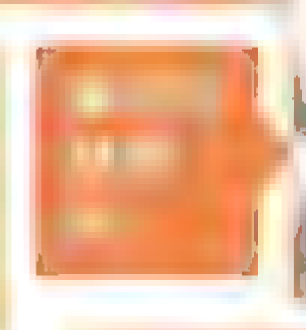


⋯的熱情回應⋯如何?⋯的就那⋯之夜⋯

⋯地⋯⋯而音樂⋯文版CD-DA⋯你的⋯⋯人的繪⋯不過⋯⋯⋯製作也相⋯的精緻⋯



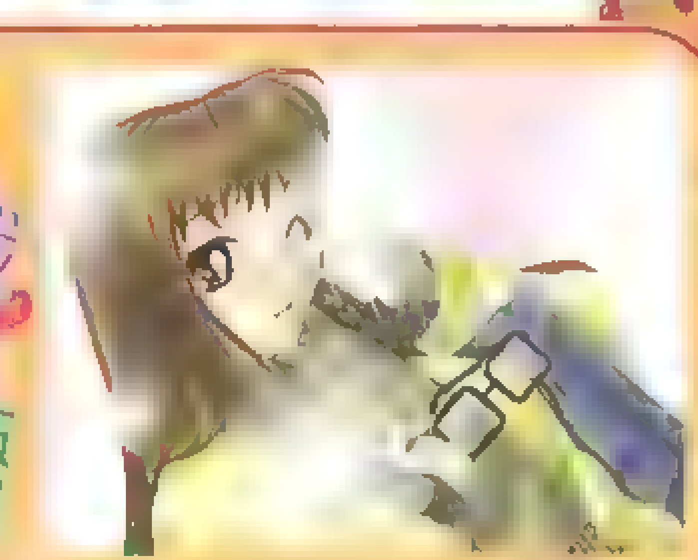
▲祝妳生日快樂



⋯運⋯能量化⋯⋯則是『恐怖』。⋯初期⋯見到⋯就必然⋯⋯⋯可以乘坐的⋯

隨著玩者的不斷自⋯

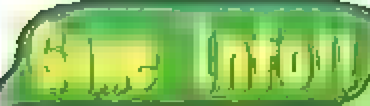
⋯而⋯的內容便是完成遊戲的⋯攻略⋯⋯成敗的關鍵，選對話題⋯⋯對方神情的⋯⋯在此告訴大⋯記得存檔⋯⋯對了，不對的話⋯⋯⋯便是



遊戲⋯語

望⋯⋯⋯





遊戲類型	AVG
價格	7800日圓
發行公司	C's ware






當讀者閱讀本文時，應是年關已近，在此先向大家拜個早年。過年總要說些吉利話嘛，老是繞開那幾個字不去說，所以本文所要介紹的遊戲可能不太合宜（被長輩逮到可能要打屁股的），還請各位看倌多多海涵，自己偷偷的看就好，可別到處張揚喔！原來這篇遊戲的主角並不是人，而是隻…鬼

被鬼附身少女的命運將是如何呢？



話說原來主角是鬼界的一名將軍，名喚長門，在一次鬼界真紅的動亂之中，這位大將軍糊裡糊塗地墜入了人間凡界之中，更加好死不死的，偏生卻附身在一位名叫小野郁美的高中女生身上：堂堂一位斬鬼不眨眼的大將軍，轉眼卻成了一位嬌滴滴的小姑娘，當真不知成何體統。而同時在這場混亂之中捲入人間界的，尚還有主角的死對頭酒吞童子，所以我們這位落難主角，一方面要壓抑郁美的意識，同時探尋返回鬼界的方法，另一方面還得警戒酒吞童子的存在。而您，是否有把握幫助『它』完成如此的重責大任呢？



遊戲玩法簡介





是從祭禮開始的一個月間，……





系統介面的設計特色



▲資料存取介面

▲櫻女神婀娜的舞姿

系統介面的設計是本遊戲的另一樣特色，遊戲中登場的四位神祇在此也分別擔任存取進度、系統設定、離開遊戲等等的代言人，並適時地會提供解說，相當新奇有趣。特別要注意的是，按下櫻女神後便會跳出遊戲回到主選單，完全沒有任何反悔的機會，這點筆者倒是頗有微詞。而存檔的欄位最初只有一個，隨著遊戲的進行，只要拿到了特定物品，存檔欄位便會陸續地增加。這兒又有一點要注意，那就是存取檔實在太類似了，得留心不要搞錯喔。另外倒是有一項還不錯的設計（其實在DIVI．DEAD時便有了），那就是在遊戲中按下PrintScreen便可直接截取遊戲畫面，而不必另外啓動抓圖程式。C's ware的遊戲向來也沒什麼共通的特色，反倒是缺點不少，『Re．leaf』就繼承了C's ware最引人詬病的大缺點～又臭又長的劇情陳述。明明是很簡單的一段話，就非得拆成好幾句來說不可，偏要勞煩玩者多按滑鼠幾下，好像跟滑鼠製造商有互惠條約似的。



▲嘿，被發現了吧?!





敬請期待製作公司的新作品



▲「風光」明媚喔！

無疑的，美術是唯一可以吸引玩者的地方了，大家可能會覺得原畫的風格女性氣息頗重，一點也沒錯，因為原畫師CARNELIAN先生（好像某種新車的命名，呵～），原來就是位女性。畫面中的用色、打光都和前作DIVI．DEAD十分相似，氣氛的營造相當不錯。很可惜的，配樂上並沒有採用MIDI音源，也沒有CD-DA，更別提語音的配錄了。其實關於這點看法倒是因人而異啦，畢竟這並非遊戲的全部，而應該只是扮演潤飾的角色。

而在『Re．leaf』的初回版裡，除遊戲之外還包含了一張Full Color Picture CD，和五張一組的畫卡。有興趣聽聽，知道還有這麼回事就好。其實筆者較為在意的，倒是同公司的禁斷血族系列的最新作『散櫻』，有興趣的玩者不妨留心筆者下次為您所作的介紹。





▲Happy Ending

◀小夜子下廚?!

遊戲語



別出心裁的玩法，使得枯燥的劇情還不致於太過乏味，若能忍受冗長的文字敘述，美麗的圖片倒是值得



GONE～過ぎ去りし日々～
Game Intro
遊戲類型
AVG
價格
8800日圓
發行公司
ACTIVE
GONE
過ぎ去りし日々
回到未來第四集，在18禁上陣拍啦！

Focus ゲーム

ACTIVE另一強力作品

多重結局、全程語音

遊戲評語

雖然劇情是老套的一般科幻情節，但是它豐富的圖以及幾個可愛的角色們可以彌補劇情設定的不足，以上偶阿當撒用力推薦的，一定是不錯的啦！

合宿物語



Game Info!!

遊戲類型	AVG
價格	7800日圓
發行公司	JBOX









在剛拿到遊戲時，筆者大概看了一下故事情節，於是就回想起幾年前還是個高中生，那段過得還算充實、快樂的高中生活，彷彿像是幾個月前的事一樣，想不到時間過得還真快，轉眼間筆者已當完兵，變成了社會人士，每天都替有錢人打拼，看老板的臉色做事，每天都有做不完的工作，簡直像是生活在水深火熱之中，啊啊～～給我蠻牛（愈說愈誇張了），唉！現在還真懷念高中時期的生活，那樣的無憂無慮……。

◀游泳真是幸福，嘻嘻…



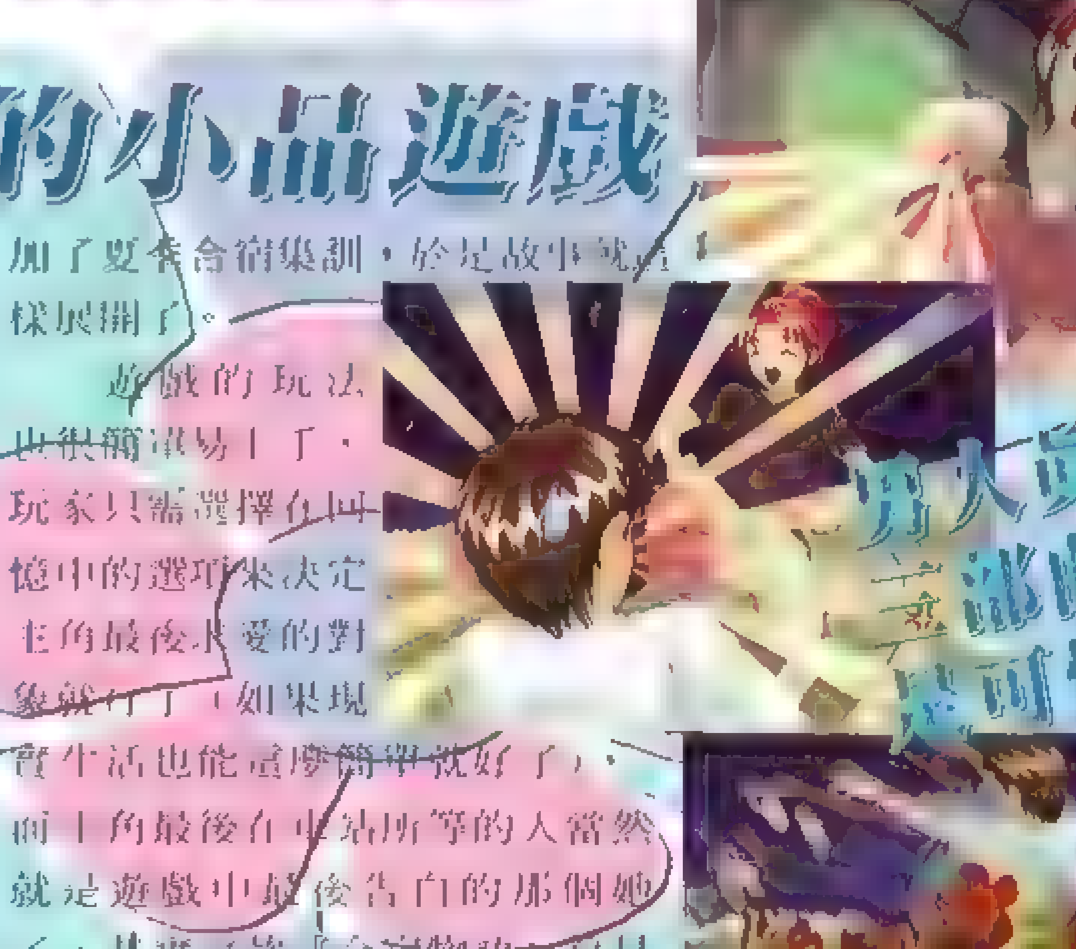
▼累了一天，打個瞌睡吧zzzz…

◀主角的死黨，可不要以為有奇怪的關係喔！

短篇劇情的小品遊戲

故事就從主角在某一個車站等人，等著等著於是回憶起三年前，主角還是個一年級的學生，因為想要交一個女朋友，而加入學校裡女生最多的社團（當然就是游泳社了），就在那一年的夏天參加了夏季合宿集訓，於是故事就這樣展開了。

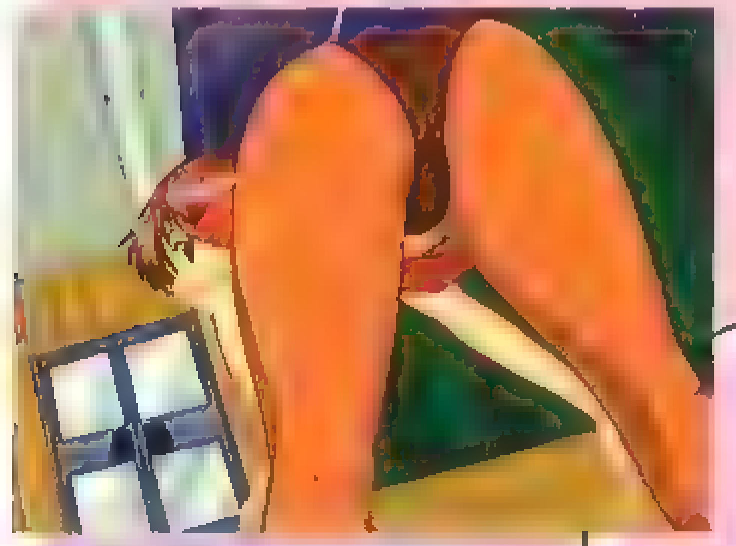
遊戲的玩法也很簡單易上手了，玩家只需選擇在回憶中的選項來決定主角最後求愛的對象就行了（如果現實生活也能這麼簡單就好了），而主角最後在車站所等的人當然就是遊戲中最後告白的那個她了，其實這款『合宿物語』算是個短篇劇情的小品遊戲，不需花很多時間就可以全部玩完。



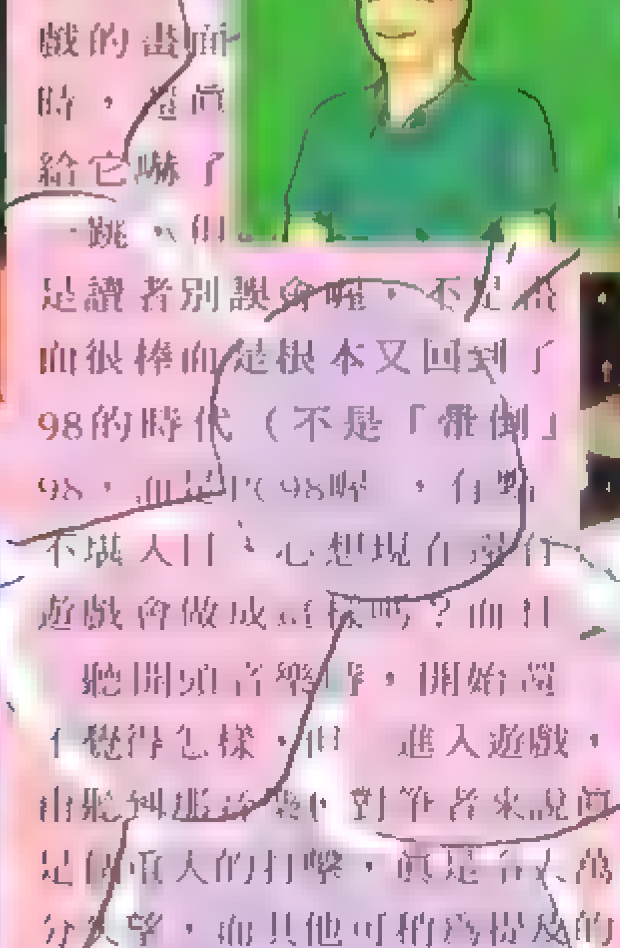
男人真命苦三部曲（真是可憐哪）

▲飛來豔福了嘿嘿…這下…卯死了…

令人大受打擊的遊戲畫面?!



▲真是誘惑的POSE…





◀美女與野獸

▼現在的女孩子都像妳一樣嗎？

剛看到這款遊戲的畫面時，還真給它嚇了一跳，但是讀者別誤會喔，不是畫面很棒而是根本又回到了98的時代（不是「視窗」98，而是PC-98喔），有點不堪入目，心想現在還有遊戲會做成這樣嗎？而且聽開頭音樂時，開始還不覺得怎樣，但一進入遊戲，由於抽掉音樂，對筆者來說真是個很大的打擊，真是令人萬分失望，而其他可稍為提及的就只剩語音部份了，幸好遊戲全程均配有語音

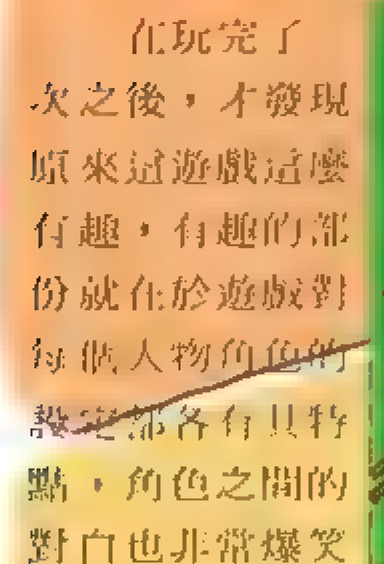


▲這…她拿的是火箭筒嗎？

靠著故事情節取勝的爆笑遊戲



▲你要幹什麼?!非禮呀！



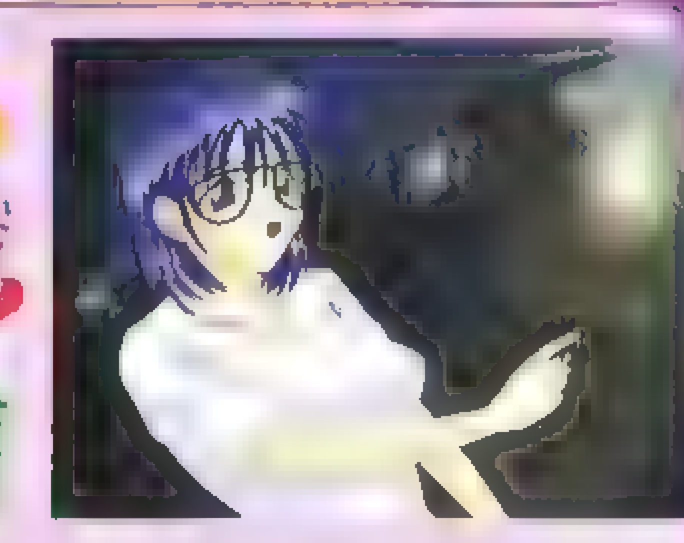
在玩完了一次之後，才發現原來這遊戲這麼有趣，有趣的部份就在於遊戲對每個人物角色的設定都各有其特點，角色之間的對白也非常爆笑逗趣，再配合各個人物豐富的表情與搞笑角色「根元」（名字也很奇怪）的穿插演出，使整個遊戲變得更加生動，唯獨裡頭有個女性角色，身材長得實在有夠「健壯」，臉又長得「圓圓胖胖」的，實在不像是H GAME裡會出現的人物。算了，反正這款遊戲也不是靠畫面取勝，而是在故事情節表現得非常用心，況且配音人員把角色個性充份發揮出來，讓筆者感到不像是在玩H GAME，反而像在玩一款爆笑遊戲一樣，感覺非常新鮮，而且又不佔硬碟空間，無聊時倒是可以拿出來玩玩，消遣解悶一下。



◀搞笑人物～根元



▼好高興，你終於向我告白了



遊戲小語

雖然這款遊戲表現的不是那麼理想，音樂方面也是平平，但是有趣的對白和每個角色所擁有的生動、豐富的表情還算蠻有看頭的，如果你對遊戲還不算太挑剔的話，倒是可以試試

●YXM

Schwarzschild GXR 時現の遺人

遊戲類型	SLG
價格	11800日圓
發行公司	工畫堂

沈寂許久的宇宙科幻空間艦隊戰遊戲

玩家可以自行設計戰艦喔！



與前作最大不同的改變

四賢者手繪設定稿及在遊戲中的畫面

遊戲語

對於即將投入這個遊戲的玩家來說，有兩點要注意：第一點，遊戲中的許多劇情是有連貫性的，且加入四賢者事件，只要漏掉一個的話，以下的就不會出現了，而接下來的劇情就會產生變化，玩家記住要多SAVE。第二點，除了對我的敵國之外，儘量不要破壞自己的形象，因為如果別的國家對你印象好的話，除了偶爾會賣你零件設計圖外（以相當低廉的價格），甚至還會送你人才喔！

http://www.neic.co.jp/

永遠の都

Game Info!!	
遊戲類型	AVG
價格	8800日圓
發行公司	ちぇりーそふと

VOICE

◎黃柏欽

故事就發生在瀨戶內海上一座名為「九月島」的小島上，至今吸血鬼的傳說仍留傳在這個島上…。遊戲中的主角名喚佐藤 純，父親在數年前離奇死亡，而前幾年母親再婚了，於是有了個繼妹。事件的開端就在繼妹與住在九月島上的好友～圭子通信時開始的…，根據圭子的說法，九月島上發生的事似乎不太尋常。

相當在意圭子所說的事的繼妹，於是利用暑假期間前往九月島，想要拜訪一下圭子，當然啦，主角也是一起被帶去囉。記憶中父親似乎曾經帶他來過此地，而再次來到這個地方，難道是偶然嗎？還是九月島上的吸血鬼傳說和父親的死有關呢？好不容易能在九月島上住下來，但圭子卻告訴主角：「在這座島上有著不可思議的秘密喔…。」於是主角與圭子一起前往調查，但卻發生了一大堆怪事，兩人也被捲入事件中…。

▲真是幸福啊…



「永遠の都」是由ちぇりーそふと公司所發行的電子小說形式文字冒險遊戲，由於故事中的傳說，讓人聯想到二年前由Leaf公司所發行的「痕」，其故事內容的架構幾乎是一樣的，但「永遠の都」更加上了戀愛的要素，把故事發揮得淋漓盡致。剛進行遊戲時，玩家會發現文字顯示是在畫面的中央，並不像「痕」是以全螢幕文字的方式來敘述，當文字出現時，中間會用網點的方式處理，以使文字能明白呈現；而當要欣賞圖片時，只要按滑鼠右鍵，便可取消文字，和一般18禁遊戲並無任何的不同。



▲吸血鬼的傳說

再說到多線的劇情，玩家大可放心，因為遊戲中提供了一個非常方便的功能，就是「選擇功能」，當玩到一個階段時，可利用這項功能來選取剛剛沒有選擇的選項，可說是一項貼心的設計，如此一來玩家就不用再重頭玩起啦。所有登場的女性角色有六人，再加上二個隱藏人物，總共八人，依角色不同，進行遊戲時的觀點也就不同，以不同的觀點來看整個故事的始末，慢慢地將故事推向最高潮。





遊戲的風格，有點像偵探辦案的味道，喜歡解謎的玩家，可以試試這套遊戲。附帶一提的是，當遊戲玩到GAME OVER時，夏夜林主像會給玩家一些提示，以免玩家再犯同樣錯誤，這對新玩家而言，倒是不錯的功能



故事發生在近未來的西曆2022年，主角從小生活在一個名為「伊吹」的格鬥世家裡。小時候就接受父親的嚴厲訓練而成為一位超強的格鬥家。在他要進入高中時，父親出了一個課題給他，那就是要在高中三年裡頭找到一位可以配得上伊吹家的未婚妻。為此父親還把他多年努力而累積的格鬥經驗及技巧通通廢了，而你就是要幫助主角回復之前的實力以及找到女朋友，伊吹家的未來就全看你的了。

Game Info!!

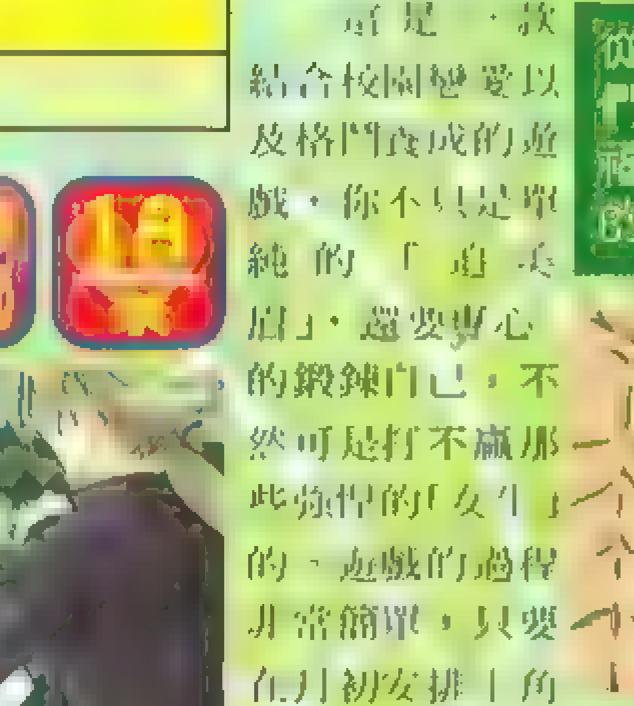
遊戲類型	SLG
價格	7800日圓
發行公司	r.

戀愛誠可貴、實力最重要

這是一款結合校園戀愛以及格鬥養成的遊戲，你不只是單純的「追美眉」，還要專心的鍛鍊自己，不然可是打不贏那些強悍的「女生」的。遊戲的過程非常簡單，只要在月初安排主角的訓練課程，接著每個禮拜去找你心目中心愛的「妹妹」Talk一下，接下來就等著事件發生吧！說起這個訓練也很簡單，它只有兩種課程可以安排，一種是體能訓練，而另外一種就比較奇特。它是在主角的訓練房中對著鏡子對打，只要打贏鏡子中的鏡之精靈，就可大幅提昇自己的能力，也可學到新的必殺技。不過如果輸了也可得到一點點經驗值和新的必殺技，所以其實輸了也沒多大的損失。不過不管訓練過程多麼艱辛，女孩子有多麼喜歡你，還是要等到畢業才能有個完美的結局，往往一年就需要玩好幾個小時，沒耐心的玩家最好不要輕易嘗試囉。

在畫面及音樂方面，近來沒有語音的遊戲已經不多了，「Lag」剛好就是其中一款。光是這樣還不打緊，最重要的是音樂真的是沉悶的可以，建議玩家可以在睡不著覺時玩這款遊戲，包管十分鐘內就可以做個好夢！不過在睡著前記得把電腦關機一下，畢竟要懂得節約電源嘛！在美工方面，其實也沒有什麼比較特殊的地方，美工的功力也不怎麼好，這種程度的圖片比比皆是，如果滿分是一百分，它可能只有50分左右囉。所以不要被封盒上動人的言詞給欺騙而花了一大筆冤枉錢，還是多多累積挑遊戲的實力吧！

從此，她們過著幸福又快樂的日子。



啊！不小心露兩點了，（咦？後面怎麼殺機騰騰…）



妳以為我打不贏稻草包嗎？

小心嫁不出去！！

遊戲小語

習慣了高水準的遊戲，實在很難令人接受一些不甚完善的GAME，不過大魚大肉吃多了，也得來點清淡的口味吧！？



sonnet 心かさねて

遊戲類型	AVG
價格	7800日圓
發行公司	BLUEGALE

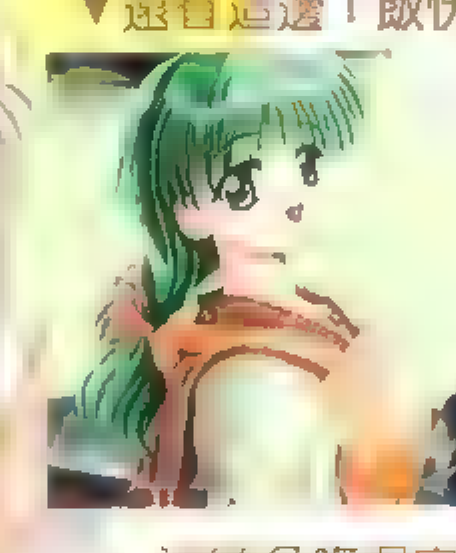




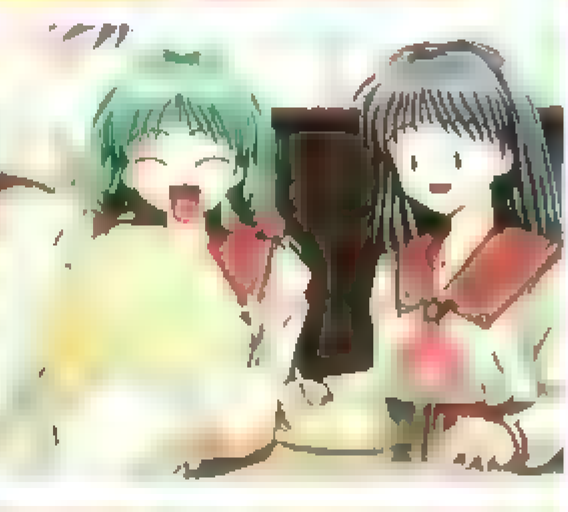
聖誕節剛過，在這個情侶幽會的好日子裡，筆者還是一個人關在房裡玩著這款遊戲，令我想馬上變身成嫉妒假面來破壞這一年一度的聖誕（不知道的人去翻一下「箱天突擊隊」這本漫畫吧！）話說回來，遊戲裡的劇情設定就是在聖誕節的前幾個禮拜，主角深感每年的聖誕都是跟朋友一起度過而感到空虛。所以誓言要在今年的聖誕節前交到女朋友，好在聖誕節時感受一下這種美好的氣氛（看來我要跟這位仁兄多多學習如何在聖誕之前交到女友的方法囉），就這樣開始了他熱鬧的學園生活。



▶連維納斯也忌妒的笑容



▼還看這邊！飯快燒焦了



▶這麼多吃得完嗎！

愛的純愛史或是慘絕人寰的鬼畜

這遊戲最大的特點就是每個女主角都各有一個好的結局及壞的結局，這話要怎樣說呢？因為每一位女主角都有一個潛藏的好感值，只要常常跟她們聊天哈啦，這個好感值就會不斷地升高，這樣自然就會有完美的結局。但是如果好感度太平均的話，就可能會出現不好的結局，也就是她們會被遊戲裡設定的反派角色給『凌辱』了！不過至少總比什麼事都沒發生就在聖誕節前夕而GAME OVER好得多了，因為這遊戲包括正常以及被凌辱的情節加起來一共有十四種的的結局畫面（不過常常看到的就是凌辱的結局，不知道是不是製作小組偏愛這種調調），所以還是請各位多多SAVE、LOAD了。



遊戲評語





▲咦！下雪了嗎？



◀兩個囉唆的八婆

FOREVER WITH YOU

新同居時代…

CD ROM

轟動全日本
最受歡迎的超人氣暢銷遊戲







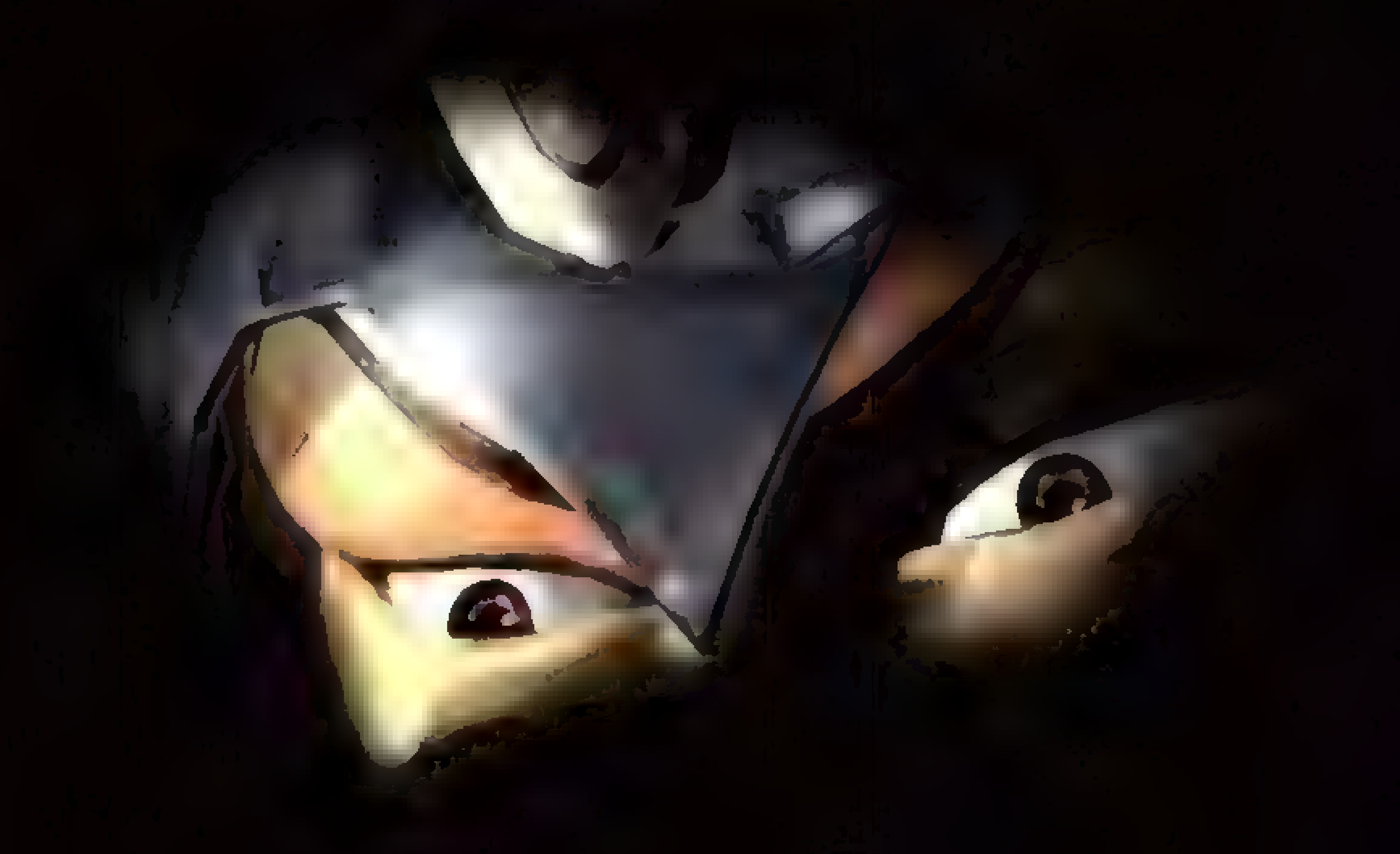
遊戲內容是敘述主角與登場人物之間的交往，場景遍佈日本許多知名的觀光勝地，在旅途中除了學習人際關係的維繫之外，更豐富了旅遊的經驗。





1998 SOFTACTION PRESENTS


ALIEN
ENCOUNTER
異形之
緊急動員
不同於其他戰略遊戲的資金運用法----達成任務後資金可保留至下一次任務使用
不同於其他戰略遊戲的單位運用法----達成任務後單位可保留至下一次任務使用
不同於其他戰略遊戲的性能調整法----調整我軍登記的單位性能至下次任務使用
不同於其他戰略遊戲的視野確保法----晚上不同於白天的地形運用影響視野作戰
更優於其他戰略遊戲的多人連線戰----運用眾多遊戲特色與各方高手廝殺網路中
出品,玩家有信心!
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
研發設計



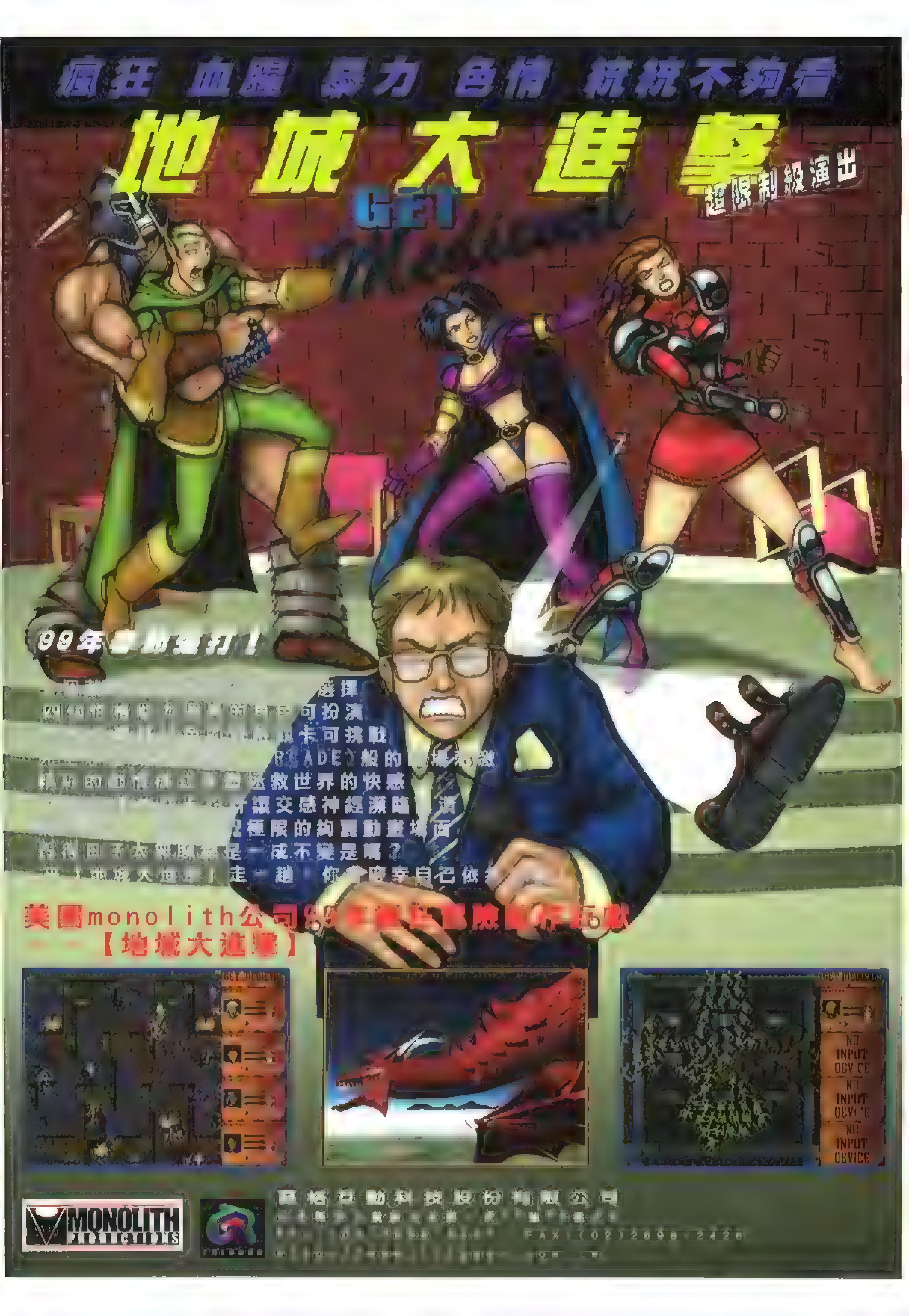



EZ
SOFT


GAME



沙漠之狐大行動
陸軍元帥
SPY WAR
指揮官就是你！
睿智的戰略運用
猛烈的炮火攻擊
指揮官VS指揮官
智慧大對決
策略選單
I am best
美伊戰爭太火
尖端科技來比
世界各國同關
原來只為搖擺
元月與您見面
國際代理發行
EZ
EZSOFT
研發設計
DiD
INTERNATIONAL



瘋狂 血腥 暴力 色情 統統不夠看
地城大進擊
GET Medieval
超限制級演出
99年
選擇
可扮演
卡可挑戰
般的
救世界的快感
讓交感神經瀕臨
極限的絢麗動畫場面
是一成不變是嗎？
走一趟，你會慶幸自己依
美國monolith公司
【地城大進擊】
NO INPUT DEVICE
NO INPUT DEVICE
NO INPUT DEVICE
MONOLITH PRODUCTIONS
FAX:(02)2698-2426



由我們來守護！
機甲戰士
HAMOS
THE GREEN CHARIOT
台中分公司



一場愛與勇氣的冒險，
一群熱血澎湃的戰士。
正式地展開了…。
由賣座動畫改編、日本NHK電視台好評播放中！
HEMOSU
配備需求：●作業系統Windows95中文版▲Pentium133以上◆記憶體16MB以上
■Direct X 相容之顯示卡、音效卡▼4倍速光碟以上
好評熱賣中！


齊天大聖
◆西遊降魔錄◆
齊天大聖
經銷發行：旭力亞資訊有限公司
TEL:(04)235-3040
FAX:(04)237-7617
WORLD MEDIA



般若魔界之
帝都魔武傳
世紀末—誰是真正的俠者？
是擁有理念、正義、愛情，還是絕世武藝？
在世界的盡頭，只有你可以點亮最後一道光明火炬～
製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL：886-2-2705-3777
FAX：886-2-2705-0222
URL：http://www.interserv.com.tw
總經銷
第三波資訊股份有限公司
TEL (02)8780 3636
TEL (04)310 8989
TEL:(07)225 4888
URL http://www.acertwp.com.tw



般若魔界原班人馬，再次傾力企劃製作即時戰鬥RPG —
如臨帝都魔域
跨年鉅作
元月下旬隆重上市

想要和你談戀愛！



青澀寶貝

Sentimental Graffiti

你曾否有過輾轉無法成眠的夜晚？

是否曾在午夜夢迴時，腦海中突然浮現某人的面容？

難以忘懷的回憶，無法壓抑的情緒...

「青澀寶貝」想要和你談戀愛！

認識她們，你將了解十二種星座的情人，追求或拒絕，全在你的掌握中！

不要忘了我們的約定—「青澀寶貝」PC中文版1月上市

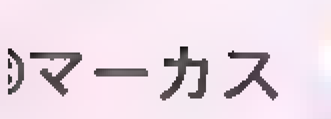
高品質畫面及音效，精挑細選12位聲優感動演出
12位女主角由日本名漫畫家甲斐智久精心設計
主動式戀愛遊戲模式，玩家自主性更高
連結星座、城市、顏色等流行話題悉心塑造人物主角
任何畫面都可設定成桌布，隨興珍藏自己的最愛
中文版主題曲「Loving U」由青澀寶貝何嘉文主唱

青澀寶貝與你在英普達資訊網有約
http://www.is.net.tw/sg

青澀寶貝首賣會

時間：88年1月31日(日)下午2:00~4:00
地點：T-ZONE 台北和平店(羅斯福路二段100號1樓)
由「電玩快打」節目主持人ALEX 帶領「青澀寶貝」和你見面，
還有青澀寶貝何嘉文為你獻唱中文版主題曲，請準時赴約哦！

華信銀行「青澀寶貝星座信用卡」2月浪漫發行！
12星座12款設計，限量典藏值得擁有。













全新
魔喚精靈V2
Vantage Master
網路對戰等你來
12月與你連線對戰
網上叫陣隔空喊話，廝殺更有快感
加入人工智慧思考模式
更接近人性
★隨遊戲附贈 Internet PHONE 5.0 正式版
Falcom
multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD
TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4938

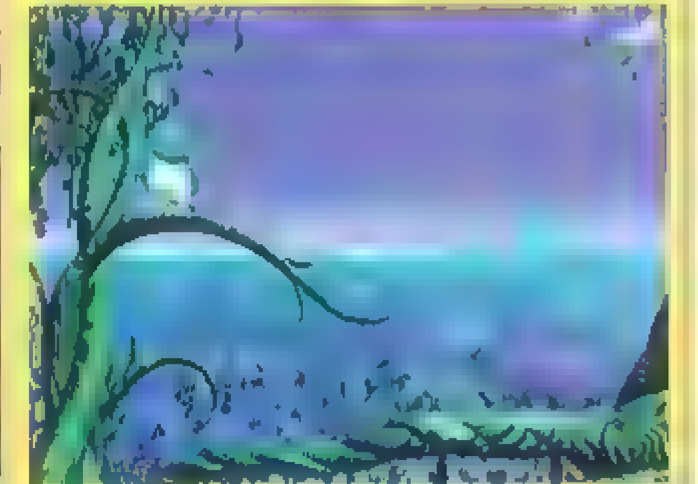

SDS
Star DiverS
操縱各型機器人，
盡情摧毀敵人！
遊戲特色
GAME PAD & Keyboard
敵人用「雷刃」攻擊你，你該怎麼辦？
1.用「猛獅座」重重還擊
2.用「利爪處女座」殺他個片甲不留
3.用「毒蠍座」好好〝報答〞他
答案是什麼？比比看就知道！
宇宙裝甲兵
Windows 95專用 即將發行
協和多媒體
Kings Multimedia


Panasonic. 年度鉅作
巨象兔子 人形兔子 鯊魚兔子 變形生物齊出
前所未見
傳送箱 熔岩池
新奇登場
利用直升機 禿鷹 猴子 巨象 兔子 上天下海無所不能
合著Lovetta Lynnlike搖滾樂
不可思議
Digi 3D引擎 360° 無限視角 物理動作 光影特效前所未見
太空邦妮
MUST DIE!
歐樂影視國際股份有限公司
TEL:(02)2351-3291
ripcord
JINX
Panasonic.

遊戲便利屋

三遙遠宇宙的盡頭有一個美麗的星球，那個星球名叫TEO，在一萬年前地球與TEO星球一樣都是個美麗的星球。但是，地球的生態漸漸地被污染、自然環境被破壞，地球已經不再是個美麗的星球了。因此，TEO星球決定不再與地球往來了。直到今天，地球的考古學者發現了這段宇宙星際間的歷史，並試著與他們聯絡。於是TEO星球派出他們的親善大使──Fin Fin海豚鳥，希望能重新燃起地球人的『和平、希望與溫馨』。在TEO星球上有著地球上所沒有的動植物。其中Fin Fin海豚鳥則是具有人工智慧的野生動物，因此人類各種不同的相處模式便會影響到Fin Fin的成長。在遊戲封盒裡附有TEO天線感應器以及Fin Fin口笛，可以透過它隨時呼叫Fin Fin到你的身邊，而呼叫Fin Fin出來後，除了可以陪它玩遊戲之外，還可以餵食它食物，如果在1分鐘之內連續餵食四個同顏色的果實成功，Fin Fin的身體將會變色，據說，變色的Fin Fin將會改變它的行為模式，也可以試試看喔！沒錯！喜愛科技和多媒體的朋友們，馬上啟動你的星際之旅和Fin Fin做個朋友吧！





幻影特攻

你希望能在七天內成為一位路見不平、拔刀相助的高手嗎？只要你願意接受幻影特工的計劃，就可以成為一個身懷絕技的幻影戰士。不只是在電影院裡滿足你視覺與聽覺的幻想，這款遊戲還可讓你化身成為電影中的英雄人物，完成一個個不同的任務。這套遊戲是全球首度電影結合遊戲同步企劃、同步上市的。你覺得在電影裡飾演主角的鄭伊健非常的英勇、帥氣嗎？你非常欣賞陳小春的那副酷樣嗎？以及像陳慧琳那種充滿智慧、英氣的女性嗎？就讓「幻影特攻」來幫你（妳）來達成這個願望吧！

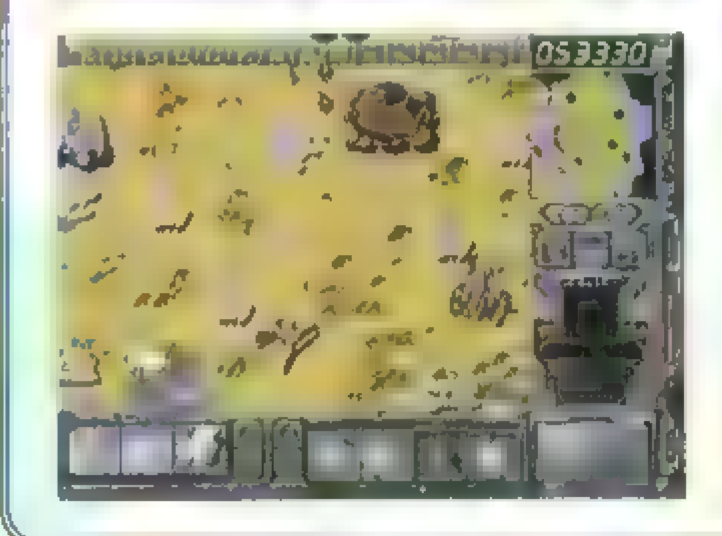


第三波
- ■記憶體：16MB
- ■音效：WIN...
- ■顯示：SVGA
- ■類型：...RPG
- ■售價：760元

三國之星海風雲

THREE KINGDOMS DIVINE DESTINY

名聞中外的三國志這次也趕上了「即時戰略」這班列車，在有如雨後春筍般的即時戰略遊戲中，三國的題材確實是令玩家有不一樣的感受。由遊戲畫面以及系統所呈現出與已往的三國志戰略遊戲有許多不同的特色，甚至於在遊戲中還加入了角色扮演的迷人特點，也就是武將可以升級，創下了即時戰略遊戲的新風格。相信不論您是傳統的三國迷，或是新時代的即時戰略玩家，甚至眾多的角色扮演遊戲迷，在享受過此款遊戲之後，必定大呼過癮。



EZ SOFT
- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SVGA
- ■類　型：即時戰略
- ■售　價：980元

戰國風雲

『戰國風雲』是以中國歷史上有名的戰國時代為背景，以秦王政滅六國、稱始皇為主線而展開。您可以指揮千軍萬馬，運籌帷幄而決勝千里，藉以領略中國古戰爭那種悲壯慘烈、氣勢宏偉的場面。在劇情關卡模式裡，則有參考史實如《長平之戰》、《生擒韓王》、《強攻邯鄲》、《圖窮匕見》等戰國時代的著名戰役及歷史事件，玩家們可以實際體驗秦王一統中國的豐功偉業。準備好帶領你的鐵騎精兵為國家的興亡而戰了嗎？『戰國風雲』將帶你完成秦王破陣、一統天下的亙古奇功！



松崗
- ■記憶體：16MB
- ■音效：DirectX相容卡
- ■顯示：DirectX相容卡
- ■類　型：即時戰略
- ■售　價：650元

夜想曲 妖精們的敘情詩

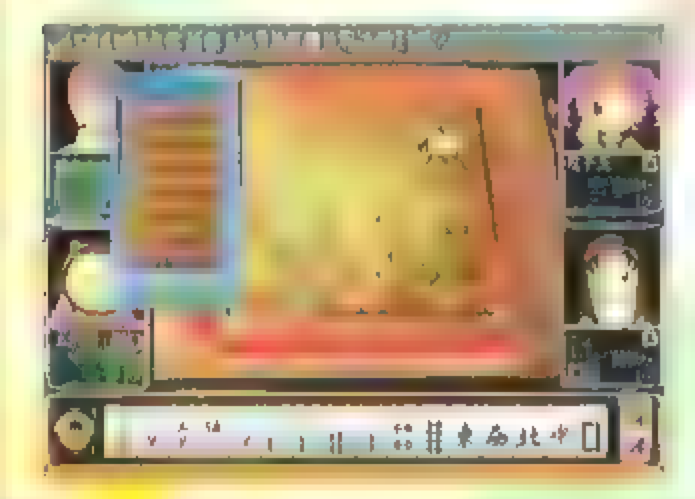
一股未知的邪惡力量即將籠罩這片大陸，而恐懼已瀰漫了整個村莊，必須在黑暗魔力籠罩整個大陸之前，找出邪惡力量的主腦。有一天，雷伊從魔法鏡中看到一位神秘女子，之後好友卡巴利便被害下獄，為了解救好友，雷伊踏上了未知之旅…。這種劇情開頭在很多角色扮演的遊戲中常常見到，乍看之下可能會以為又是一款傳統的RPG遊戲。其實不然，它採用了以動作遊戲的主軸，再佐以角色扮演的豐富劇情，並適當地調整兩者之間的平衡，兼顧遊戲性和技術性，如此便呈現了夜想曲獨特的風格。

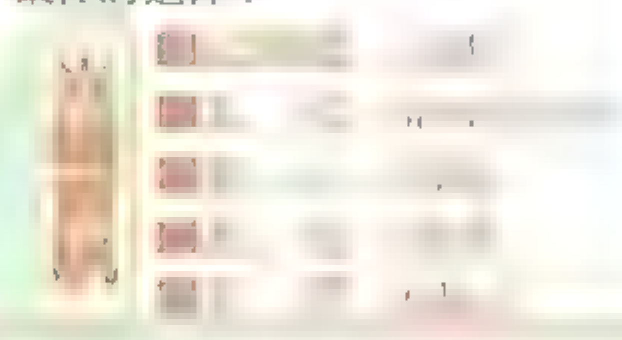




- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX
- 顯示：DirectX相容
- 類型：角色扮演
- 售價：740元

《實戰台灣麻將》是採用標準的台灣十六張麻將規則，尤其還可以根據個人習慣的不同，彈性的修正規則與台數的算法，甚至還可以加入十　張麻將的台形呢！本遊戲是專為WIN95以及WIN98所設計，完全不必煩惱安裝及設定的問題。加上簡易明瞭的介面設計，即使是初學電腦的玩者也都可以立即上手，盡情地享受打牌的樂趣。如果你還在尋找一套適合您的麻將遊戲，在眼花撩亂的遊戲架上，光譜年度益智大作—《實戰台灣麻將》正是你最佳的選擇！





台灣職棒大聯盟

AIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALLT

「九局下半，兩人出局滿壘，球數兩好三壞，兩隊只距僅有一分，勝利女神到底會對誰微笑呢？啊！投手球投出了，是中間快速球，打擊手凝神注視，球棒大力一揮，是…」。你想扮演心目中的明星球員、或是展現自己高超的球技，演出一場場知名的球賽嗎？『台灣職棒大聯盟』滿足您的每一分嚮往，更可以自己組成四個虛擬球隊來向大聯盟挑戰喔！太陽、金剛、勇士、雷公，你支持的是哪一支球隊呢？就讓你來幫助它贏得總冠軍吧！正港英雄的競技場，台灣職棒大聯盟！



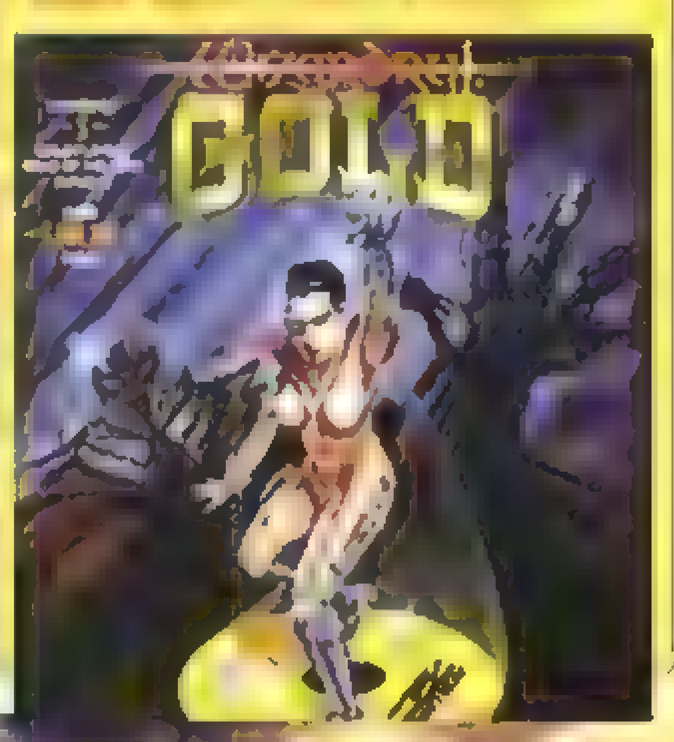
大宇

- 記憶體：32MB
- 音效：WIN
- 顯示：DirectX
- 類型：運動
- 售價：870元

巫術總動員

英特衛又出品總動員系列了！相信眼尖的玩家們一定有注意到，從今年初到現在英特衛出品了一系列總動員的遊戲。所謂的總動員系列便是指將一些曾被列為最高評價，或雜誌社評論四到五顆星的超強大作，做整理後重新包裝。至於現在要推出的巫術總動員，也可算是個老字號的遊戲，從一到七代，代代都讓所有玩過的人沈迷不已。而巫術最為迷人的地方，便是遊戲中廣大的世界與隊友選擇的自由度。遊戲中你可以自組一個以戰士為主的戰鬥小組，或是以魔法師為主的菁英隊伍等等。而隨著你所組成的隊伍不同，解謎的方式也將隨著不一樣，這正是巫術系列為人樂道的地方。而現在可以終於可以一次囊括巫術家族，承襲英特衛的一貫作風，總動員的遊戲一律重新改版，並且手冊重新編排，厚達數百頁的手冊鉅細靡遺，任誰都可以輕鬆上手。而另外一提的，現在八代的製作已經如火如荼地展開，預定明年上市，在國外已經引起了不少騷動，相信在國內上市後，想必會引起另一股『巫術熱』。至於想要珍藏一到七代，或想要好好的玩過一遍巫術系列的玩家們，這次的總動員系列可千萬別錯過喔！！

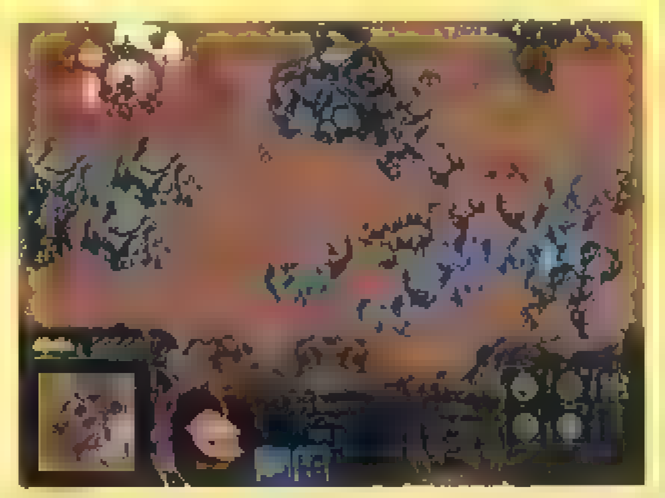




遊戲便利屋

當星海熱漸漸退燒的現在，Blizzard即時的推出了這套名為「怒火燎原」的資料片，又再度將星海熱給炒了起來。這次的劇情是發生在異形的主宰死後，人類、神民、異形三個種族之間陷入了微妙的平衡。神民們決定和當初被流放的黑暗聖堂武士合作，以重建前次戰役後的殘破家園。而前反抗軍的首領——曼斯克大帝即位之後雖然已經掌握了權利中心，但人類之中似乎有人準備推翻他的政權。不過，他們都忽略了，主宰雖死，還是有人繼承了它的地位，不斷進化的異形是不會那麼容易就被消滅的。此次任務的設計將較主程式更有互動性，舉例而言，任務目標要你摧毀對方的核彈基地或控制塔台，如果你選擇摧毀核彈基地，下一個任務你可能會碰到無數的戰鬥巡洋艦，但不會遭到核彈攻擊；但如果決定炸毀對方的塔台，下個任務你將不用擔心巡洋艦，可是會有無數的核彈朝你飛來。如何抉擇？就看你的決定了！除了更動人的故事外，其中還增加了六種全新的部隊，還有某些部隊可以提升到更高的等級，如人類的巨人和異形的雷獸，在這寒冷的天氣裡，就讓「怒火燎原」來燃燒你的身軀吧！





英傑傳系列——三國志曹操傳

「治世之能臣，亂世之奸雄」，這是在三國時期對於曹操最佳的寫照。遊戲中將再現"蓋世梟傑"曹操波瀾萬丈的一生，隨著遊戲的進行，甚至可扭轉乾坤使得曹操一統中國。而歷史上有名的戰役如〈官渡之戰〉、〈赤壁之戰〉等，均完全模擬三國演義之戰場地圖，透過戰役來連貫三國志的故事，就讓我們看曹操（孟德）一生如何藉著隨機應變的頭腦，善用眾星其集的猛將、謀臣，以突破這個混亂的時代而嶄露頭角，擊敗四周之強敵而完成統一大業吧！



第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：策略RPG
- 售　價：1350元

龍機傳承

歡迎來到"龍機傳承"的世界，這是個跟我們現實世界完全不一樣的異世界。每天都會早起練劍的司迪，今天也一如往常的到森林中重複著他每天的"例行公事"。突然，一名美麗的少女被幾名來路不明的士兵襲擊，解救了她之後，發現她因為驚嚇過度而昏倒在地上，再度醒來時喪失了所有的記憶…。這又是傳統RPG遊戲慣用的手法，經過記憶喪失的女主角來一步步的導出整個驚人的陰謀，要如何去完成解救世界的任務，就靠各位玩家了。





富峰群

- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX相[illegible]
- 顯示：DirectX相[illegible]
- 類　型：角色扮演
- 售　價：740元



橫行霸道

CRIME KILLER

C.P.D是未來都市中戰警的代稱，就在這混亂的未來世界中，主角的父親不幸殉職在一次激烈的警匪槍戰中。多年之後主角長大了，繼承父志的他毅然投身成為C.P.D的一員，從此伸張正義、打擊犯罪就成了他人生的目標。在未來世界的警車都配備了強大的火力，有波動砲、導向火箭、震撼雷等各種新式的武器。另外還可以以警車來配合戰鬥機來進行立體作戰，陸空夾擊匪徒。你是個熱愛賽車而且又喜歡射擊遊戲的人嗎？橫行霸道將是一個不錯的選擇。



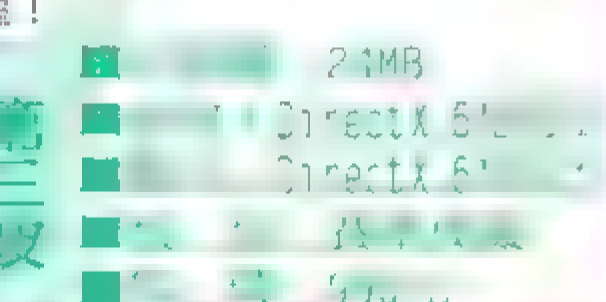
英特衛
- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯示：DirectX相容卡
- ■類　型：賽車射擊
- ■售　價：1080元

摩納哥GP大賽車

MPNACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

摩納哥位於非洲的北部，是一個靠海且具有歐洲風味的非洲國家。在這裡最出名的的除了他們的變性手術外（千萬不要想不開），就非GP大賽莫屬了。在每年的賽程中，在這個小小的國家中總是擠進了成千上萬的人想要一睹賽車的風采。現在，你不必再千辛萬苦的跑到摩國去，這款遊戲就可以提供您非常完整的賽程。包括冠軍賽中的十七個跑道以及二十一位各自擁有不同駕駛風格的賽車手。而且將會透過網站進行更新，定期提供新的場景，猶如置身在真正的比賽當中喔！





在二十一世紀中，影城洛杉磯已充滿著兇惡的匪徒與勢力龐大的邪惡組織。街道被破壞，核彈與生化武器充斥在這個天使之城中，破壞、毀滅、墮落！主角在遊戲中的定位為洛杉磯市警，為了要消弭這城市的罪惡，不惜付出一切代價都要完成這神聖的使命。他駕駛著一架可變身為飛行機或者是陸戰型的機械人，對抗邪惡的"藍天隊長"。雖然身為警察，但是也可能會為了達成目的反而成為破壞城市的的元兇，是好是壞就看你的一念之間。你！可以完成這個偉大的使命嗎？





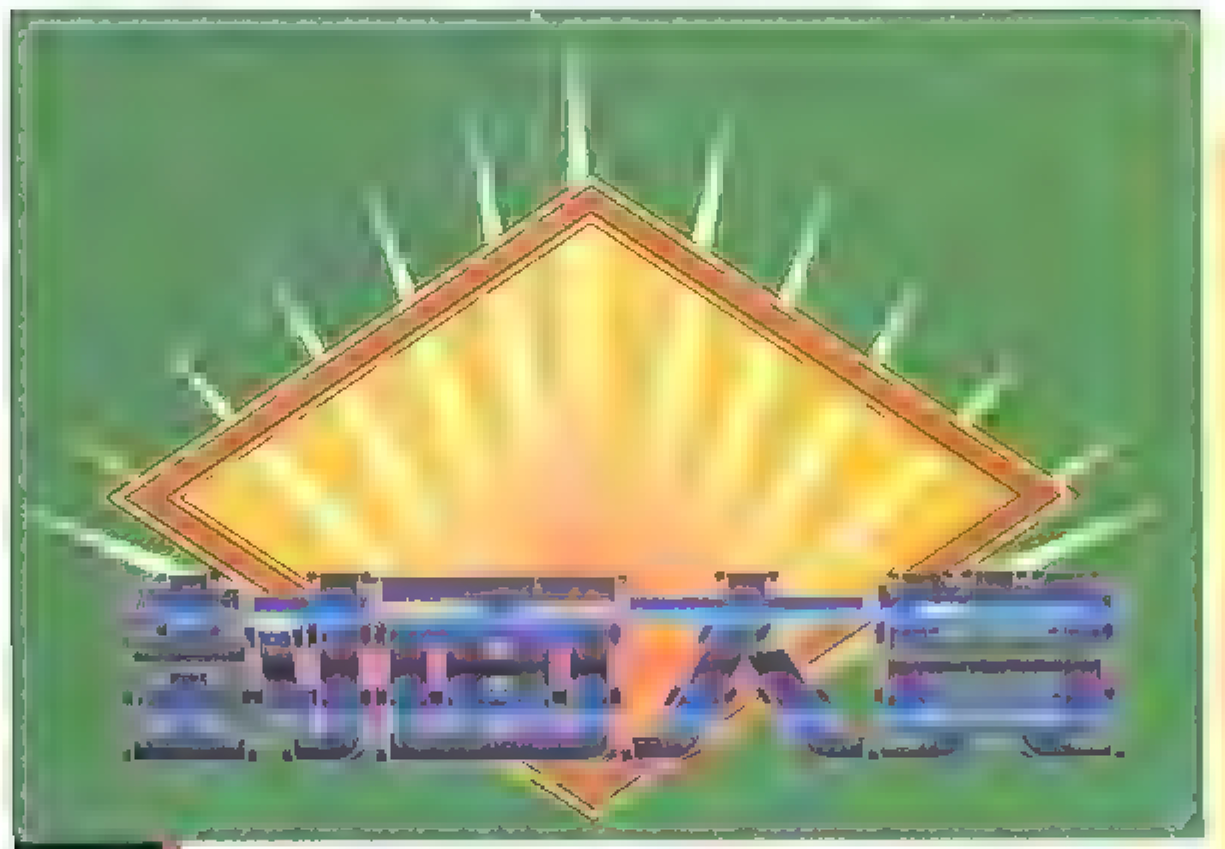
小叮噹大富翁

DORAEMON

家喻戶曉的小叮噹出了大富翁類型的遊戲了！各位還記得時光門、竹蜻蜓、放大縮小電筒、空氣手槍等這些好用的東東嗎？這些原本只存在於漫畫中的法寶，現在大家終於有機會親身嘗試一下它們的功用了。在大約十多年前吧！小叮噹之父～藤子不二雄，為我們創造了一個極富幻想力的卡通人物，它就是DORAEMON（日文的小叮噹唸法）。從此不管是日本還是台灣，幾乎每一個小孩都受到了它的影響，它在當時可能比米老鼠還更受到歡迎吧！在這遊戲裡頭，規則跟一般的大富翁遊戲差不多，都是買地蓋房子來擊垮你的對手。只是遊戲中的貨幣將不再是錢，而是用小叮噹最喜歡的"銅鑼燒"來代替。而可以用來幫助自己或是陷害別人的道具也都是大家所熟悉的東西，例如石頭帽就可以讓別人看不見看不見自己，就如路邊的小石頭一樣，免交租但也不能收租喔！其他當然還有很多道具，就等你去一一體驗囉！另外還有隨遊戲附贈的10張珍藏道具卡，熱愛小叮噹的人可千萬不要錯過這值得收藏的東西。好了，就讓『小叮噹大富翁』用時光機帶大家回到小時候充滿歡樂的時光吧！







吞食天地IV 楚漢の光輝



你將扮演對人類文明最有影響力的一位平民皇帝

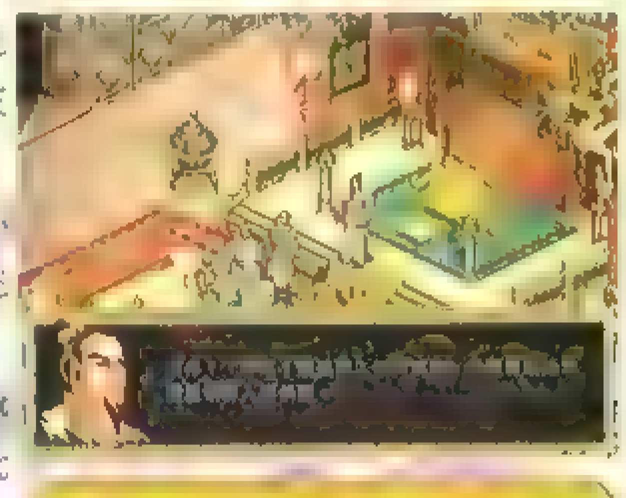
東周王朝正式滅亡後，中原在各諸侯的競爭中動亂了好一陣子，直至秦王嬴政在相國呂不韋的輔助下以血腥、利誘等虎狼般的手段統一了全國，動盪的中國才暫時平靜了下來。但是由於秦始皇嬴政本人的政治理念太強，讓這新成立的秦帝國因為擴張太快、行動力僵化而面臨了崩潰的危機，就在秦始皇不堪政事的勞累，一病歸天之際，一股造反的風潮，在朝野內外似烈火般發不可收拾的燃燒起來。此時各方群雄四起，劉邦與項羽這兩位時代中的英豪，也雜於亂世群雄之中，成為最耀眼的兩顆新星。



劉邦，中國歷史上最重要之漢王朝開國皇帝，出身竟是再平凡不過的一介平民。他這個人的個性相當有意思，從小混跡市井的他有時滿口粗言、善變又狡猾，但在面對大事時，又變得寬大而有容人之雅量，不計較利害關係、大而化之、總是以情繫人的他就這樣得到不少人的幫助，但是在緊要關頭，他又變得十分理智，為了團隊目標，他可以忘卻個人的想法，一些不可思議的事情都做得出來，例如在戰敗逃跑時，子女可以丟出車外；在項羽欲烹其父時，他可以面不改色要求分一杯羹。如果他沒有這樣可圓可方的個性，決不可能在楚漢相爭一路輸的情況下，最後來個鹹魚大翻身…。

反觀天生神力並具有天賦戰爭才能的項羽，雖被稱為攻無不克的戰爭機器，但卻慘敗於他口中老是打帶跑的弱勢可憐蟲～劉邦手中，還遭到了四面楚歌、無顏見江東父老的慘敗局面，如果他不是一昧剛愎自用，對自己的戰爭頭腦太過自信，也許今日的歷史就已改寫了…

以項劉爭天下的大千之途，有著太多精彩的人物故事與壯烈的殊死會戰，此次最膾炙人口的歷史遊戲經典：「吞食天地」系列，將堂堂推出第四號大作，讓玩者扮演那位以輸家著稱的主角劉邦，體會由弱轉強的心路歷程，並大膽挑戰不敗戰神項羽！現在就來看看遊戲中有什麼值得一玩的地方！



宮殿上劉邦與眾人共商大事

浩瀚壯闊的項劉史詩

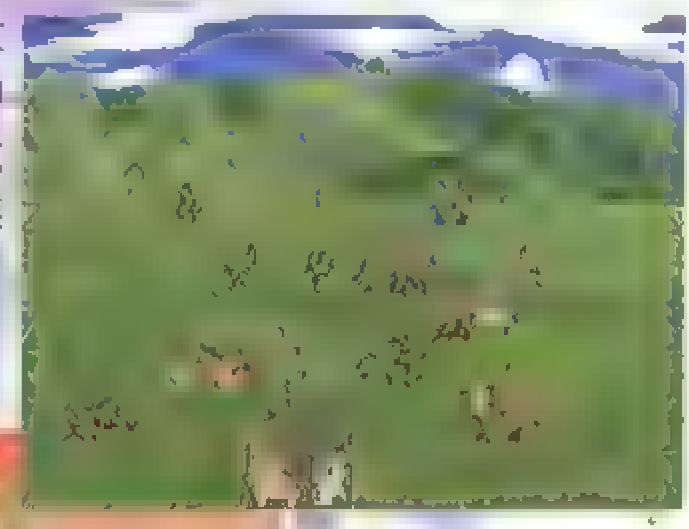
遊戲是以角色扮演為主，平時以45度角行走於室內、城中、野外，一進入戰場中則轉成以格狀移動部隊與將領的戰略型態。遊戲的操作方式是以鍵盤方向鍵移動或以滑鼠左鍵點取欲行走的位置，與人交談時只要點取對方即可，以文字條列的選單與仔細描繪的人物頭像、各式兵種圖來讓玩者指揮人員調動，玩者可以細查各將軍帶兵兵種，還可因應戰略上的需要而做不同的調動，除了有各年齡層都適用的人性化操作外，這個遊戲

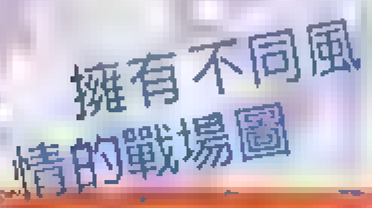


簡易而完善的將士管理系統，讓擁有領袖慾的玩者可以完全掌控我軍的狀況，讓踏上戰場的您更有信心！



基本上遊戲分為十六道關卡，每一關都有數件要做的事與一個龐大的行走地圖，如果事件沒有完成，是不能到下一關的，而每一關之末，也會藉劉邦與伙伴一眾的談話中互相討論此關所獲得的成果並提示下一關的任務。每一關的事件不只是單純的尋物尋人而已，還可能遭遇戰鬥、解謎、煉藥、走迷宮、攻城池等事，甚至綜歷野史上記載關於劉邦的一些神奇傳說，如劍斬白蛇、龜仙報恩、真龍轉世等。玩者要從鄉里間混跡而無官職的劉邦青年時期開始，游走在與事件相關的城池或城鎮間，從對話與任務中結識蕭何、曹參等關鍵人物與夏侯嬰、周勃、樊噲、盧綰等重要人將，之後隨著歷史劇情，一步步在混亂的秦朝末年建立據點、結集兵馬、與項梁結盟、扶立義帝，史實中的大會戰，如彭城之役、前進洛陽、西入關中、整合河南到最後以離間計分化項羽與其軍師范增，將眾叛親離的霸王困於垓下之耗時四年的「楚漢相爭」戰況…等都會一一出現，您不僅要隨時注意您的兵種安排、武器分配，更要善用將領守住所攻下的城池，以獲得更多的後援。之前的幾道關卡除了有攸關劉邦日後前途的大事如與呂雉成親、成為沛公、謀士張良加入等事要完成，每一關還得面臨許多必須動腦的特殊事件，例如如何攻下遭邪術護衛的城池、如何為項羽尋找虞姬、並如何以藥草配出絕世好酒，讓福老翁並告知可以增加我方軍力之威勇關的祕密。



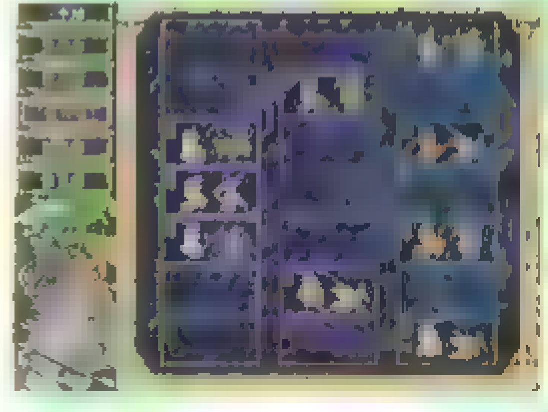


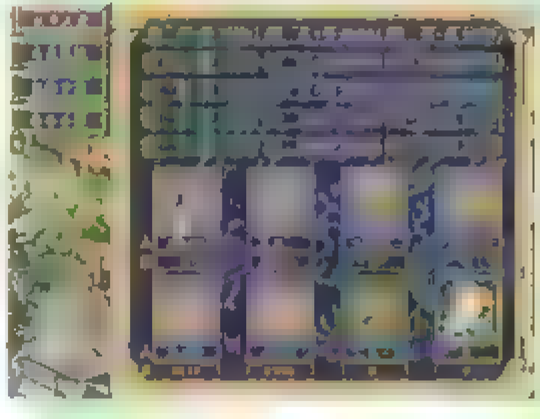
擁有不同風情的戰場圖

遊戲中的每個時期，敵我兵力都互有消長，劉邦和項羽不是一開始就處於對立，甚至有一段時期，劉邦還必須為項羽軍完成任務。玩者可以看到這段歷史的演變，以劉邦此人的視角，親自跟著他一路登上天子寶座，雖然在歷史上劉邦是以守弱的姿態取得江山，但是在遊戲中，並沒有限制玩者的霸權野心，玩者可以讓劉邦走歷史的老路，也可讓他成為亂世的狂戰英豪。

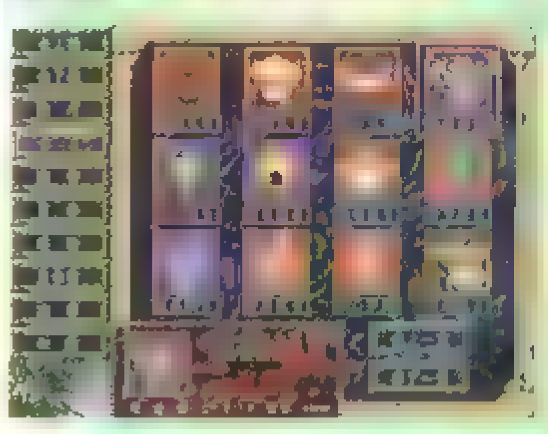
大魄力的全畫面戰鬥









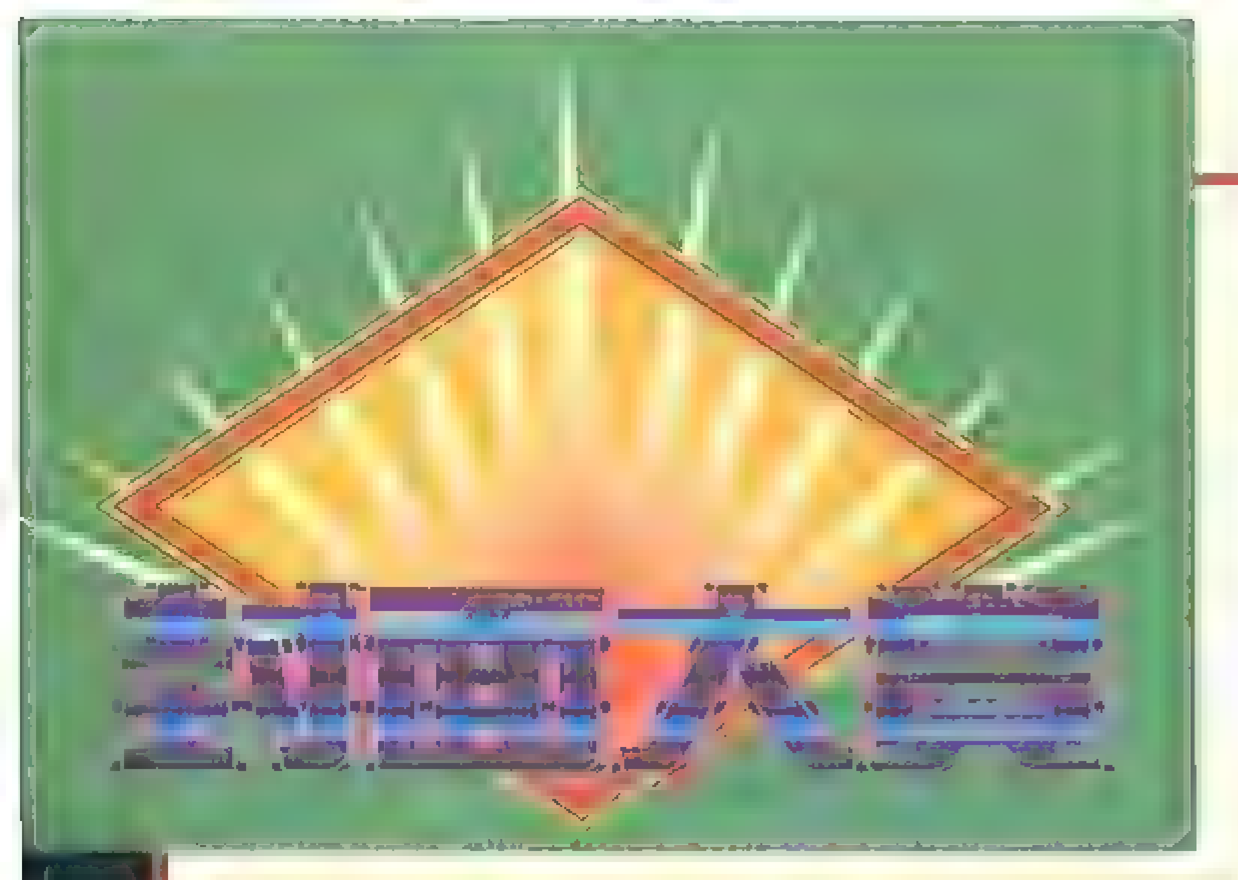


看看目前的帶兵情形

談到遊戲中的戰鬥，就必須先描述一下戰鬥前的準備。在未進入戰場前，玩者可以在平時行走時進入管理將士之選單中，選單中可以看到將領的個人狀況、全體狀況，其中有陣形，還有他們的各項屬性值，遊戲的陣法約有六種，如一字陣、犬舞陣等，不同的陣法代表在戰場上不同的隊形排列，在進入戰場前就可以依將領屬性是適合在前排攻擊，或在後排施法先安排好，並調整其將領的帶兵兵種。

在個人狀況畫面或全體狀況中可以見到將領的屬性值與目前擁有及

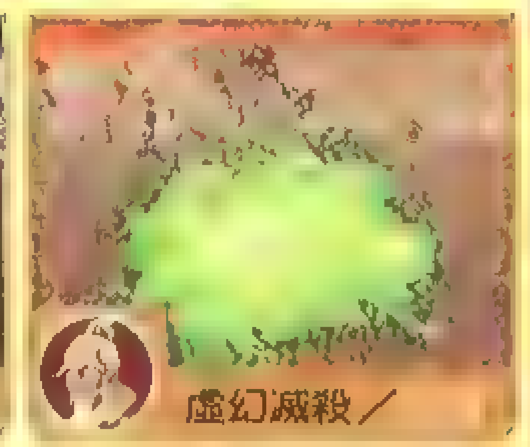
封面大賞



吞食天地IV－楚漢の光輝

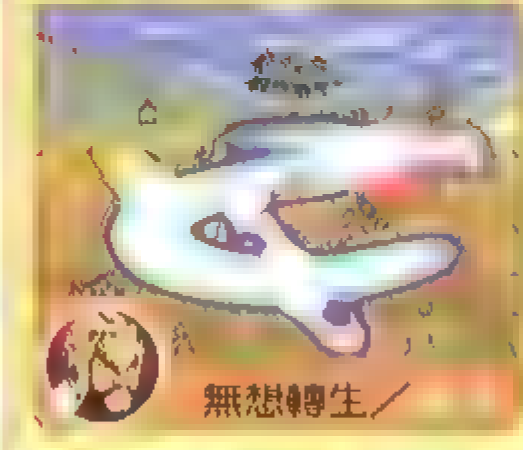


















將來可能獲得的法術名稱，法術是戰鬥中的強項，因戰鬥後等級提昇或遇到高人而獲得。選單中的另一功能就是兵種與武器的分配，遊戲在攻下各城鎮後可以由其中得到金錢與米糧，這些物資可以拿來在徵兵店為各將軍募集旗下士兵，也可以在武器店買到不同的武器，當玩者為士兵裝備上不同的武器，此兵就列為此兵種，例如裝上戰車，就變成戰車兵；裝上刀具，則成為步兵；在等級到達時，徵兵店還可以募到大力士來操縱軍隊中的投石器，雖然在初期時，劉邦軍大多只能買到大刀或弓具等武器，不過只要在後期，此戰場上的利器就會一一出現。



除了將軍與賊兵，遊戲中的兵種有步兵、弓兵、騎兵、戰車兵、強弩兵、投石兵幾種，都是楚漢相爭時所用的兵種，而且在攻擊展開時，切入畫面的戰鬥攻擊、弓弩攻城等動畫場景與喊殺叫打的音效都十分有魄力的，每一種兵的攻擊範圍、殺傷力都各具其能，玩者得好好的熟悉其特色，才能在最不浪費兵力的情況下獲勝，因為玩者必須自行補充兵員，下一場戰役開始時不會自動補滿上一場失去的兵卒。

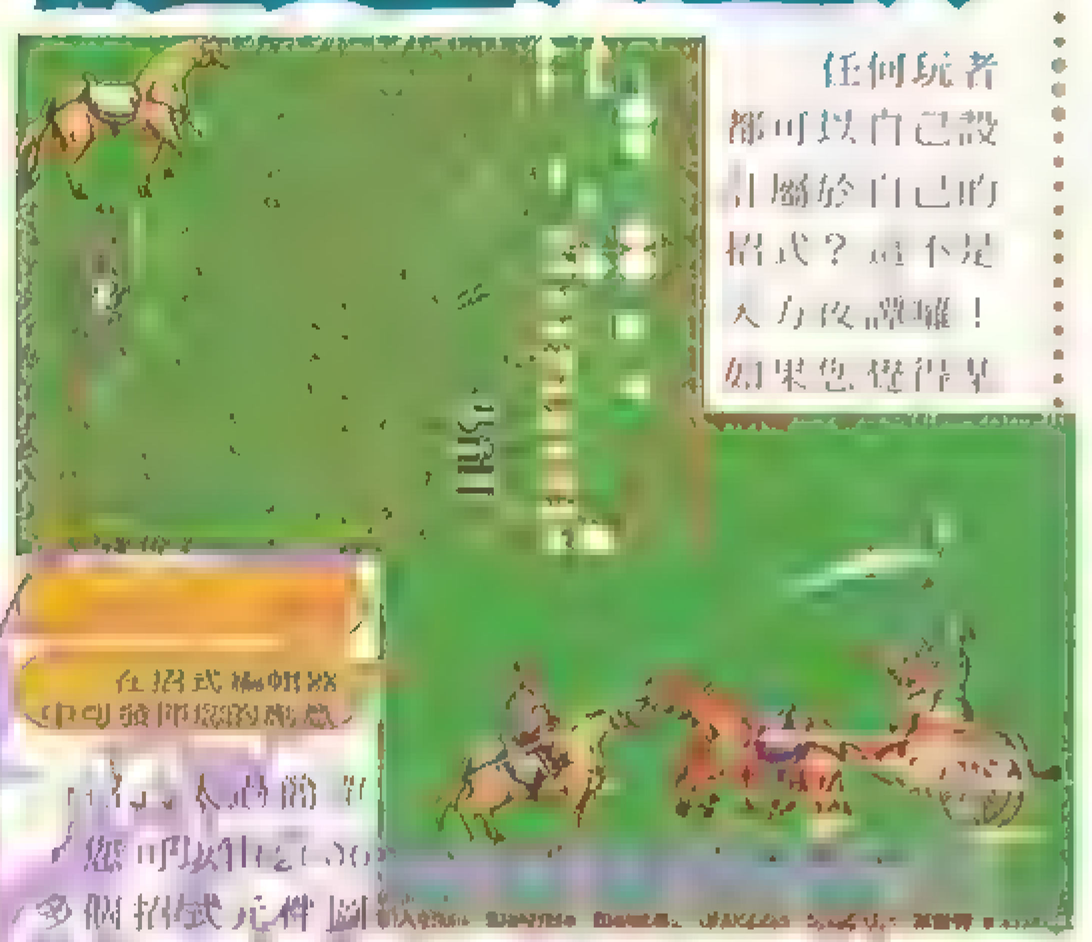


法術分為攻擊、輔助、回復三種，攻擊法術有「火系」的烈火燎原、焰地赤燄、消冬火；「風系」的狂風亂舞；「仙系」的劍舞激射、乾坤大極；「雷系」的驟風暴雷；「幽冥系」的幽冥鬼爪等，輔助法術有「魅惑系」魅惑敵兵



及「困惑系」召喚敵兵等。玩者可以見到鐵牛狂奔、仙人揮劍，也可以見到地火噴射、天雷怒嚎，更可見到惡鬼出關、艷女勾魂…，而聚集兵士、回復兵士等法術更是可以使兵士重回戰線，整裝再戰！遊戲中還為十位將領及其文武性格，設計了增加我方帶兵量與士氣或減滅敵方能力的個人專用法術，讓戰術的運用更多元化

創意極佳的招式編輯器



在招式編輯器中可發揮您的創意

任何玩者都可以自己設計屬於自己的招式？這不是天方夜譚！如果您覺得單[illegible]您可以從[illegible]多個招式元件圖庫中，選出為您想要的變換兵種，並為他們設計招式。想將爆破火花加在人物的背後？想將揮劍的殘影多做十幾條？想讓某兵種受傷時吐多一點血？想讓戰車兵衝鋒陷陣時威力更猛？都沒問題！您也可以自己畫好招式，存入遊戲指定的目錄中，進入遊戲後，程式將會依走程序為您播放『屬於您自己』的招式，您還可以和朋友交換設計的招式，向好友炫耀一下！遊戲之中的招式編輯器可以幫您完成設計的夢想，讓您對戰鬥的招式再無怨言。另外，連砍殺喊打的錄音程式也有數百種，任玩者在設計某招時搭配進去，要在遊戲的戰鬥中聽到更悲慘或更滑稽的喊叫聲都可以呢！



遊戲中有六種戰場背景，有日落照大旗的荒涼、也有草木森森與邊城風情。大地圖依關卡也有十多張，城池村莊共有近百座，另有12個洞穴，兩個河道迷宮、兩個森林迷宮。玩者還可以在野外或洞穴中尋找毒昆蟲或花草，來配製成可以增強戰力的藥丸或藥酒。行走於野外的地形，是以全3D、並以640×480高解析畫面構築的，山、橋、河、城等都有極真實的感受。

精心繪製的人物與動畫

[illegible]、鴻門劍宴、[illegible]…楚漢相爭的六個重要橋段都以動畫表示，穿插在各關卡之中，共有兩百多位人物出場。楚漢亂世中有名的良將賢相、梟雄英雌，所有與真命天子劉邦相關的重要人物都會出現，有漢初三傑張良、蕭何、韓信；劉邦年輕時好友樊噲、夏侯嬰、周勃、盧綰、曹參；謀略卓越的謀士范增、陳平、酈食其、蒯徹；令人[illegible]；當然還有善戰的項羽、項梁、項伯、項莊等項氏一族；還有驍勇善戰的淮南王英布、齊國田氏一族等人，而女性角色方面，則是會出現超級有名的蛇蠍夫后～呂雉及讓霸王也為其痴迷心折落淚的美嬌娘～虞姬。







大封功臣的劉邦

主角們與城池中行走的NPC都有其3D立體行走造型，除充分表現主角群和敵人上的特徵，首遇書生的搖扇踱步、村姑的蓮步款款移動、村人的[illegible]斗笠都十分生動。



自古的歷史由您創造！除了劇情，遊戲中翻新了許多功能並有很不一樣的戰場表現與招式創意設計，目前的完成度已有90%，預計在春節前上市！歡迎您與劉邦一起建立大漢天朝，成為美夢成真的人。



尋訪力量與魔法的新世界：New World Computing 1998 專訪

Report：Allen Cheng-Yu Chuang
webmaster@soft world.com

Assistant：Ali Han-Yu chuang
ali.chuang@soft world.com

在訪問了數家公司之後，這一大筆者來到了位於LA西北方的Agoura Hills，也就是New World Computing 的所在地。New World Computing 是所有位於南加州的遊戲公司中離LA最遠的，不過一路開過去的時候，經過了好萊塢，看到了不少有趣的地點；還有Nova Logic的所在地就在New World Computing 的附近，因此在訪問完New World Computing 之後，筆者也將順道前往Nova Logic訪問

New World Computing的靈魂人物 魔法門之父John Van Caneghem的傳奇

在電腦遊戲的世界中，魔法門系列遊戲向被認定爲RPG遊戲三巨頭之一（分別是創世紀、巫術、以及魔法門系列），提到魔法門的設計人John Van Caneghem，更是無人不知，無人不曉。

★魔法門的演變過程

打從十幾年前開始，第一代的魔法門就在Apple II的機器上以單色的模式推出；一直到十幾年後的今天，魔法門已然出至六代。從最早的單色、沒有音效的遊戲，一直到現在的全彩聲光以及3D效果的六代，魔法門系列每一套作品都比起前作要進步許多，每一套的魔法門遊戲都帶給玩家全新的世界，全新的冒險。



當然，John Van Caneghem身爲遊戲設計者，可以說是一路與魔法門系列一同的奮鬥過來，以下就是John Van Caneghem以及魔法門系列的故事。

★魔法門之父的第一次接觸

John Van Caneghem設計遊戲的興趣是在學生時代就開始了，打從大學時代開始，John Van

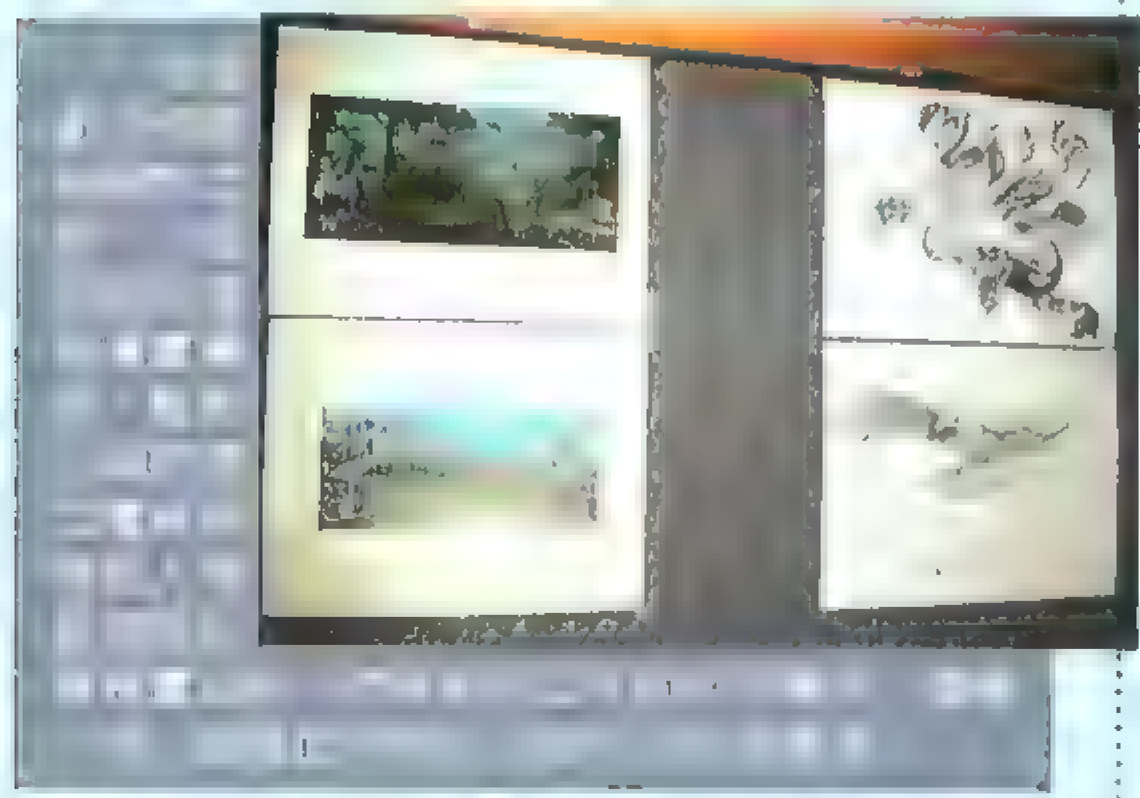


New World Computing

Caneghem就開始玩巫術一代以及創世紀一代等等的RPG遊戲。John Van Caneghem 大學時代是在UCLA專攻電腦科學（Computer Science），因此對於程式設計，John可以說是箇中高手。

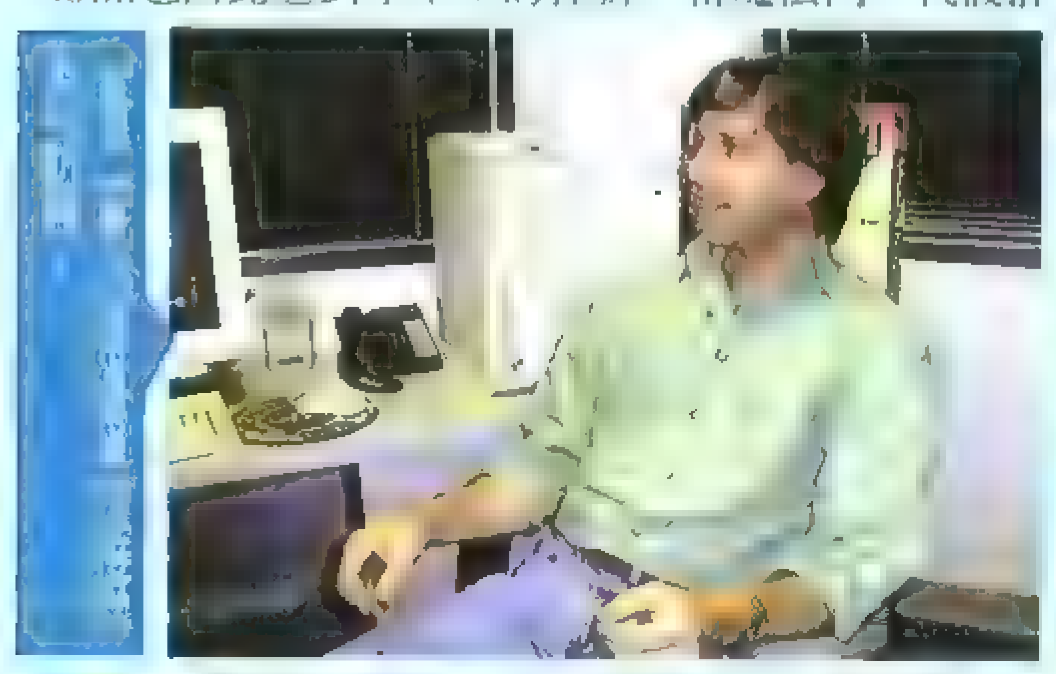
在迷戀巫術以及創世紀等RPG遊戲之際，John的心中便動起了一個念頭。『既然我是專攻電腦科學的，設計一個像創世紀這樣的電腦遊戲，應該是輕而易舉的事！』於是，John便開始著手策畫遊戲的設計。

在John大學時代時，當時最爲普遍的電腦機種爲Apple IIGS電腦。魔法門一代就是John一個人在Apple IIGS上面所設計的。除了程式設計之外，遊戲的架構設計、美術、故事等等方面都是由John一個人所包辦。『當時的遊戲設計大部份都是一個人的獨角秀，設計遊戲的人要充當程式設計師、美工、以及編劇等所有的職務；雖然那不是一件輕鬆的工作，但是卻充滿著挑戰性，可說是相當刺激。』New World Computing老闆John Van Caneghem在接受本刊訪問時表示。



怎樣的挑戰呢？魔法門一代的遊戲程式並不是使用當時受歡迎的BASIC語言所設計的。爲了能讓遊戲的圖形速度更加快速，John選擇使用組合語言（Assembly）設計整個遊戲；圖形方面，早期的電腦並沒有什麼繪圖軟體，因此，在遊戲中的圖形全部都是一條線一條線的硬寫在電腦程式裡面。現今的遊戲設計有許多工具程式可以使用，比起早期的遊戲設計要方便得多了。

當然，在早期時遊戲設計這條路並不好走，John也因此遇到了不少的挫折。當魔法門一代設計



完成之後，John上門拜訪了許多的軟體出版商，希望能夠找到爲他發行開遊戲的公司；但是當時所有的出版商對於電腦遊戲市場並沒有什麼信心，也就因如此，John可以說是到處碰釘子。不過，他也不因此而放棄設計遊戲這一條路；John開始在許多的電腦雜誌上面刊登魔法門一代的廣告，並且在自己的家中設立了一條訂購專線，自己開始做起了販賣自己所設計的遊戲之生意。

John Van Caneghem 沒有想到，魔法門一代受到了玩家們的廣大喜愛，在良好的口碑之下，越來越多的玩家都打電話來訂購遊戲。由於魔法門一代賣得相當好，John因此大賺了一筆錢。運用這筆資金，John成立了一間專門設計電腦遊戲的公司，也就是今天玩家們所知道的New World Computing。

★New World Computing

John在自己的公寓裡面銷售魔法門一代時，每一個月總能夠接到約五千套遊戲的訂單。但是在幾個月後，一間遊戲出版商表示願意代爲進行分銷的工作。利用該出版商廣大的行銷網，魔法門一代在短短的六個月之內的銷售量便突破了十萬套。

由於魔法門一代良好的銷售成績，在John成立了New World Computing 後，馬上就有軟體出版商前來洽談合作的事宜。與New World Computing 第一間合作的公司是Activision，New World Computing 負責遊戲的設計，而Activision的職責就是軟體的行銷。『對於遊戲設計的部份，Activision完全沒有干涉的權利。以前是這樣，現在也是如此。我們的設計小組一向擁有絕對的創作自由，這也就是我們的產品高人一等的原因。』John在訪問時表示。

在成立New World Computing 時，John將魔



法門一代的遊戲從Apple IIGS的版本改版到Commodore 64的版本；在不久之後，IBM推出了最早的PC機種，也就是4Mhz的XT機器，因此New World Computing也推出了IBM的版本。



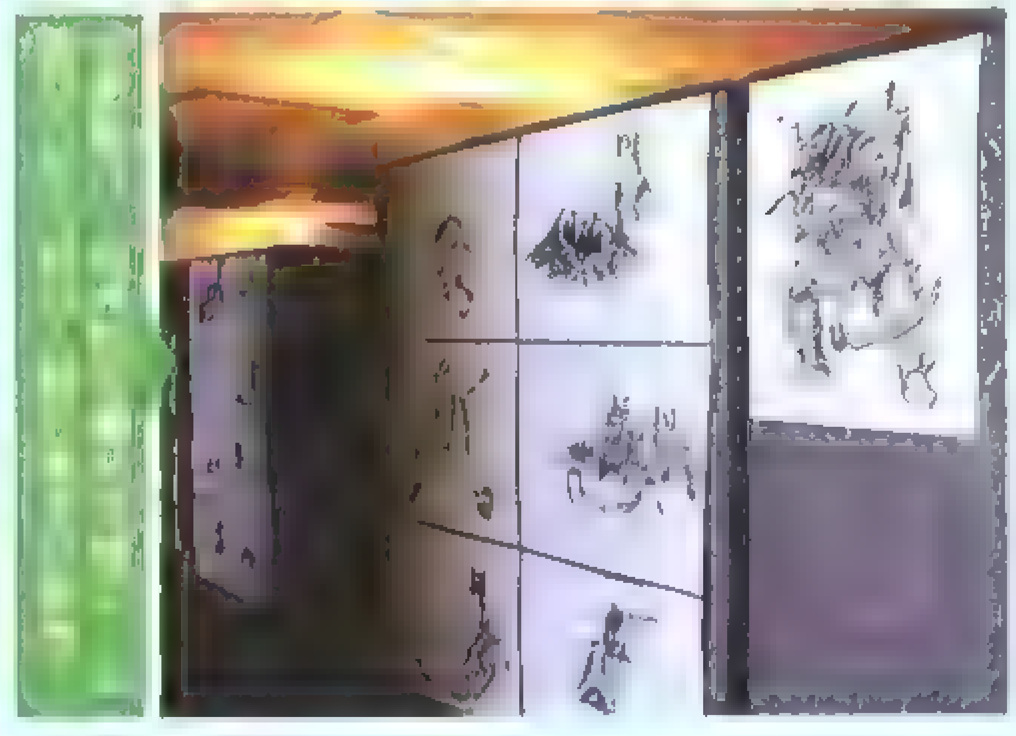
『當時那一段時光對我來說相當地美好！』John Van Caneghem高興地說：『我有了錢，也擁有了自己的公司與自己的員工；自公司成立以來，也因爲魔法門一代的許多改版而賺了不少錢。但是過了一段時間之後，美好的時光結束了，因爲員工要薪水，公司也有開銷；如果我再不設計一個新的產品的話，公司就要倒閉了！』這就是魔法門二代的開始。

★魔法門二代的進步

比起魔法門一代，二代的工程可以說是相當浩大。遊戲的設計小組從原本John一個人增加到了四個人，在設計的時間上也比較長，約使用了一年半的時間才設計完成。魔法門二代第一個版本仍是在Apple IIGS上面設計的，但是二代使用了Apple IIGS的雙倍高解像模式（Double Hi-res）來顯示遊戲的圖形。這是當時遊戲設計前所未見的模式，因此在市場上也造成了轟動。

John在設計二代的程式時使用了Apple IIGS機器上所有的功能，將整台電腦的能力完全發揮，因此，魔法門二代可以說是在Apple IIGS上面最漂亮的遊戲。

不過就在二代完成之後，令人意想不到的情形發生了。二代完成的時候，也就是IBM機種電腦開始取代Apple電腦的那一陣子。市場上



捲起了一股IBM的風潮，玩家們不再對Apple IIGS的遊戲感興趣；相對地，IBM上所推出的遊戲受到了極大的歡迎。在發現情況不妙之後，John決定馬上放棄魔法門二代Apple的版本，而將遊戲整個改版到IBM的機種上面。因此，魔法門二代推出時成了IBM版本。

★第一套中文化的魔法門

New World Computing成立的第一年，也就是1986年時，公司的總淨收入就高達了一百萬美金，成長相當驚人；在第二年一開始，New World Computing就開始設計魔法門三代，也就是第一套中文化的魔法門遊戲。魔法門三代使用定點視角的3D繪圖方式來表現遊戲的背景，在當時是相當罕見的；加上動人的音樂以及巨大的遊戲世界，在短短的六個月之內，魔法門三代就賣掉了一百多萬套。



運用三代的顯示介面，John增強了遊戲的引擎，並且支援所有最新的科技，推出了魔法門四代。在這時候，New World Computing已經是一家極具規模的遊戲設計公司了。整個四代的設計小組中約有三、四十名員工，每一個遊戲的細節都是由專家執力設計；美術由專業的美工人員設計，音樂由作曲家作曲、音效則是在錄音室中錄製。

雖然John從三代開始便不再設計遊戲的程式，而是由公司另一個合辦人Mark Coldwell所設計，但由於John在遊戲設計上的經驗是無人能及的，因此所有的魔法門系列的產品上面的每一個細節都要經過John的審核之後，才能加入遊戲之中，此舉不但能夠確保遊戲的品質，也可以保有每一代之間的一貫性。

★四、五代合併的超大魔法門世界

在設計四代的遊戲時，John Van Caneghem創造了一個相當大的世界，並且撰寫了相當大量的故事；但是限於時間以及成本，在四代的遊戲中只具備了一半的遊戲故事。因此在四代推出不久後，New World Computing將原本剩下的設定資料加以整理，推出了魔法門五代。五代與四代的故事是發生在同一個世界、同一個時代，並且在故事上是互相連貫的；因此，在五代中有一個功能，可以讓擁有四代的玩家結合兩套遊戲，變成一套大型的遊戲。

這一種作法是前所未見的，並且也受到了玩家的歡迎。

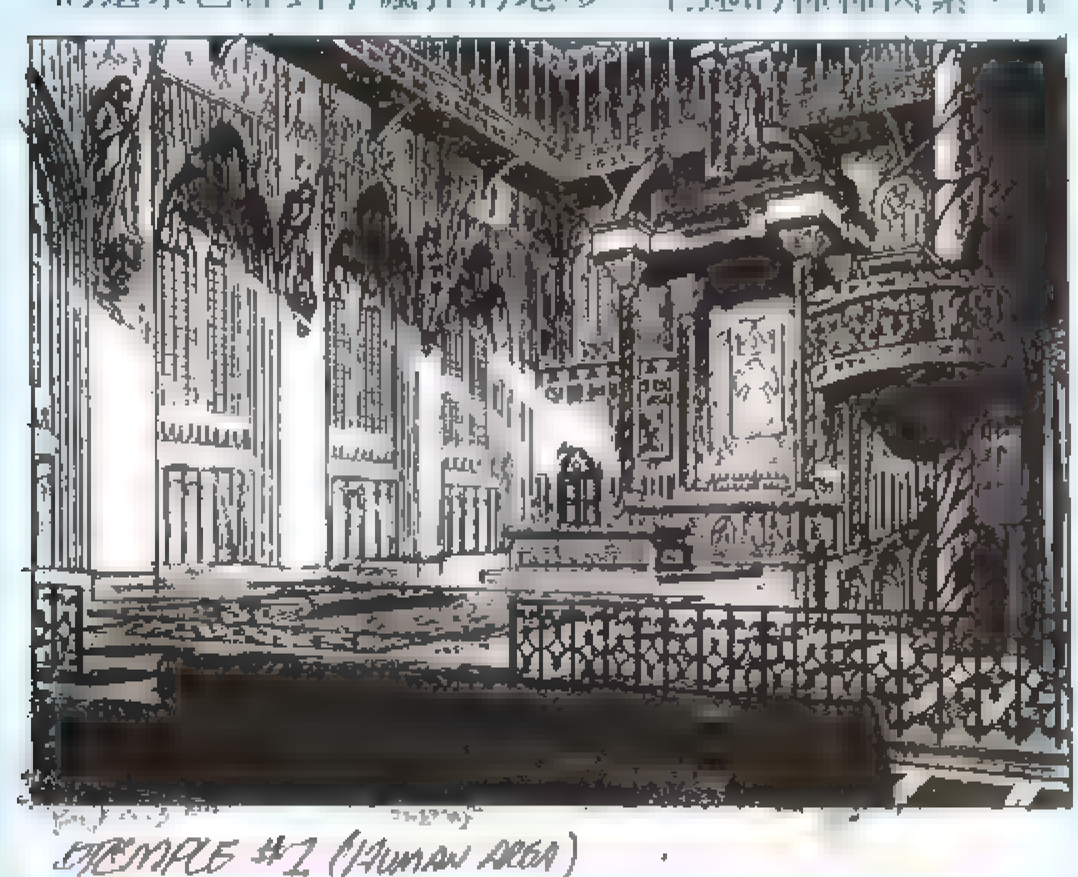
隨著時代的轉變，玩家們對於遊戲的品味也不一樣。傳統的RPG遊戲不再如同以往一樣有著強大的吸引力，擁有動作成份的遊戲開始取代其它種類的遊戲，也因如此，RPG遊戲曾一度從市場上面消失；在這一段期間，New World Computing也試著推出其它種類的遊戲，但是都銷售成績都不很理想。除了Heroes of Might and Magic系列還賣得不錯之外，其它的遊戲可以說是一敗塗地。最後John Van Caneghem 決定要推出第六代的魔法門遊戲。



★加入即時模式的魔法門六代

為了遷就市場上玩家口味的變化，在六代中，John Van Caneghem 改變了遊戲中許多不同的地方；最重要的改變，就是遊戲的戰鬥模式從以往的回合制，變成了半即時的戰鬥模式。據John表示，在魔法門六代之中，遊戲從傳統的RPG類型轉變成比較偏向動作類型遊戲的動作式RPG。果然，在六代推出後，馬上受到玩家們的喜愛。

『現今的玩家比較不懂得欣賞傳統RPG遊戲的精髓所在！』John Van Caneghem感嘆地表示：『玩家們比較喜歡即時性的遊戲，失去了對於傳統RPG回合制進行方式的耐心；再加上整個遊戲界對於3D技術的追求已經到了瘋狂的地步，上述的種種因素，正



▲魔法門七代中神殿的草圖



在改變RPG遊戲的定義。當然，一個真實的世界時間本來就不會暫停，所有的事件的是即時發生的；再加上3D的技術，可以讓遊戲的世界以更真實的面貌呈現在玩家的眼前。如果這些是現今玩家所追求的，那我們就會跟著玩家的口味，設計出玩家喜歡的RPG遊戲。』

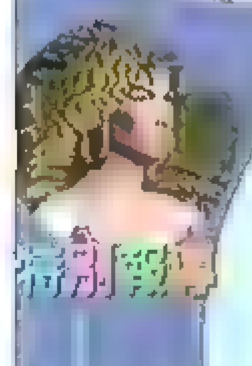
John Van Caneghem所說的，就是以下筆者將會為大家報導的魔法門七代之精髓。在七代中，據John表示，遊戲將會有更重的動作成份，在3D圖形上也會增強許多。不過，玩家們都知道，創世紀八代就是因為有著過重的動作成份而慘遭滑鐵盧，而當筆者提到這一個方面的時候，John表示他並不擔心魔法門七代會出現同樣的錯誤。John認為在RPG遊戲裡面可以加入適當的動作成份，而不致失去角色扮演遊戲的精髓。John表示，創世紀八代失敗的主要原因，就是因為Origin的設計小組幾乎把該遊戲設計成了一個3D的超級瑪琍遊戲。對於創八的失敗，John表示他覺得相當可惜，因為創世紀系列就是影響他進入這一行的主要原因。

★不朽的力量與魔法

New World Computing這麼多年來在玩家們的心目中，已經可以說是RPG遊戲的代表之一；魔法門系列每一代的推出，也都受到了極大的歡迎。如同Lord British(Richard Garriott)是創世紀系列之父一般，只要遊戲界人仕提到了魔法門系列，第一個連想到的名字便是其創造者John Van Caneghem。

電腦遊戲的設計並不是許多人想像的那樣美好，如同其它的行業一般，都是要經過許多的挫折以及困難，才能夠創作出一套不朽的系列。這就是魔法門系列的故事。







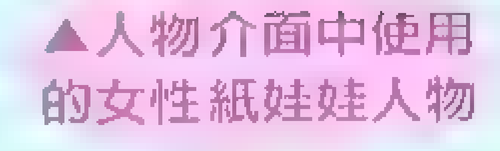
魔法門七代

RPG類型的遊戲又再復活了嗎？

在數年前，RPG類型的遊戲幾乎可以說是到達了滅絕的程度；曾經有一段長達四、五年的時間，玩家在市面上看不到一套還過得去的RPG遊戲。RPG之所以經過了一段低潮期，主要是因爲在那一段時間中，電腦科技進步的速度實在是太快了；玩家們都知道，RPG遊戲的程式部份設計所占的時間相當少，而最花時間的部份則是故事的設計以及美工的設計。

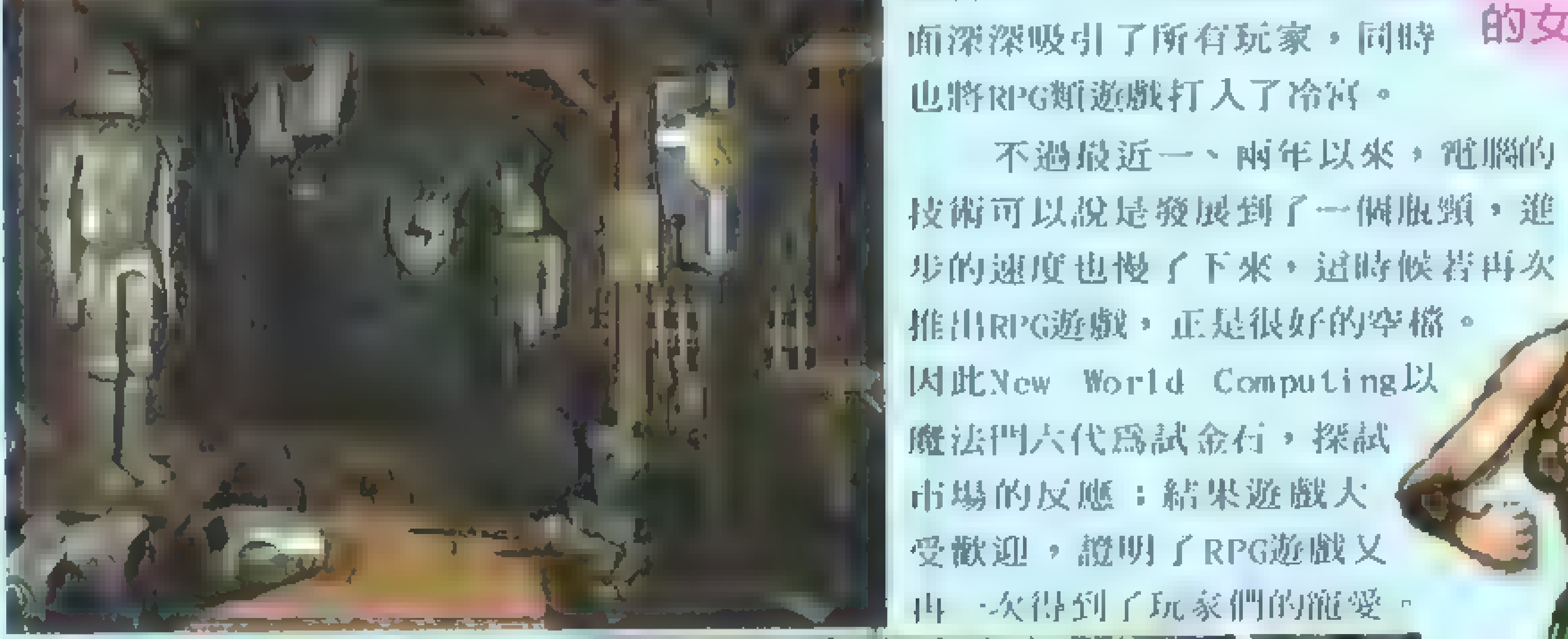
一個好的RPG遊戲從開始設計到推出大約要花18個月的時間，因此當遊戲公司開始設計一個RPG遊戲時，使用的科技都是當時最尖端的技術；但是，等到18個月後產品推出時，玩家們已經有了更好的電腦。就因如此，這一些RPG遊戲在推出時，看起來就好像是石器時代的產品一樣，無法吸引玩家了。（最佳的例子就是魔石堡以及匕首雨等）

因爲RPG的製作不易，所有的遊戲公司都一窩蜂地開始設計3D射擊以及即時策略遊戲；因爲這一些遊戲的設計時間短，而且可以馬上運用最新的電腦科技。這一類遊戲漂亮的畫面深深吸引了所有玩家，同時也將RPG類遊戲打入了冷宮。



▲人物介面中使用的女性紙娃娃人物

不過最近一、兩年以來，電腦的技術可以說是發展到了一個瓶頸，進步的速度也慢了下來，這時候若再次推出RPG遊戲，正是很好的空檔。因此New World Computing以魔法門六代爲試金石，探試市場的反應；結果遊戲大受歡迎，證明了RPG遊戲又再一次得到了玩家們的寵愛。



▲每一個村莊中都有販售武器的商店，在這邊玩家可以買到一般性的武器，但是更強的武器卻得要在探險中才能夠找到



▶在七代中hero之間也可以產生戰鬥，因此，玩家在遊戲中將時常看到一群人互相打鬥的情況



獨樹一格的遊戲設計

魔法門七代就會是一個獨樹一格的遊戲。許多遊戲公司在看到了太空戰士七代的銷售成績之後，都紛紛開始模仿太空戰士七的故事模式。John表示，正在設計中的魔法門七代將會是一套完全與太空戰士七代不一樣的遊戲。



▲在魔法門七代中，所有的人物[illegible]
30[illegible]，而不[illegible]六代一[illegible]

魔法門系列遊戲最主要的特色，就是玩家在遊戲中可以享受到很大的自由度。雖然遊戲中仍是有主要劇情在進行，但是在遊戲世界內，玩家想要做什麼就可以做什麼。據John表示，如果New World Computing仿照太空戰士的設計方法，那就會完全失去了遊戲的自由特點。

「太空戰士七代就像是一個互動的電影遊戲一樣！」John Van Caneghem表示：







▲魔法門七代的世界中到處都是可怕的怪物

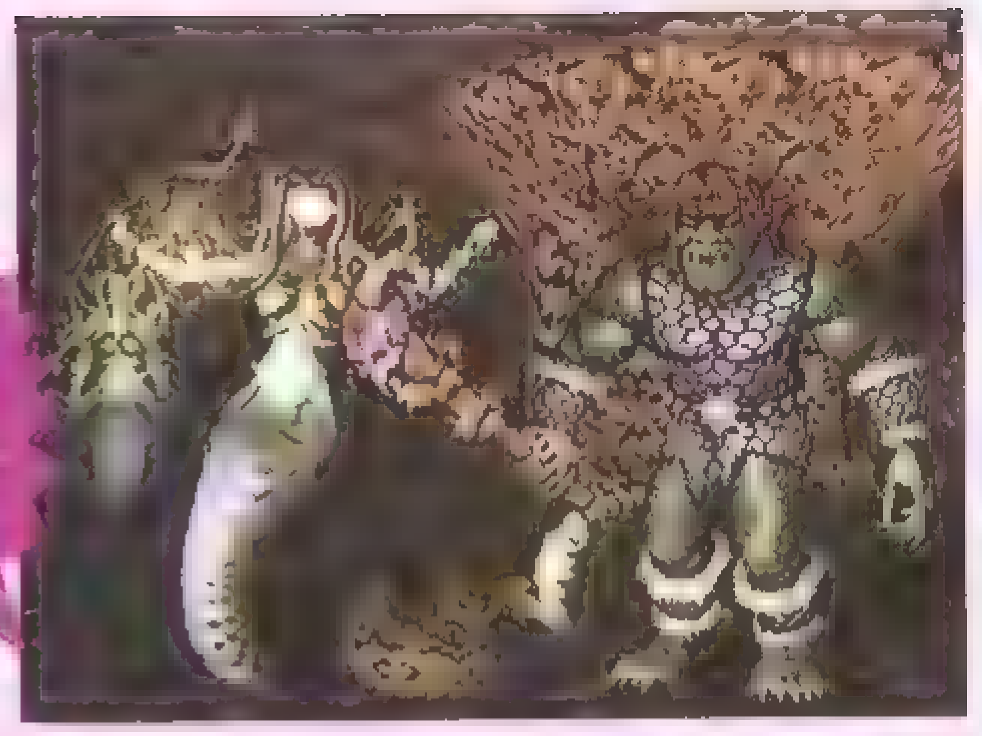
「遊戲的故事完全是直線式的，並且在遊戲之中穿插了許多的過場電影。像這樣直線式的故事設計，它的好處就是在每一個細節，設計小組都可以花下相當大的工夫，因為遊戲的故事只有一種可能性。這樣的設計更有著可以讓故事更加戲劇化的好處，設計小組可以加入人物之間的愛恨情仇，讓玩家好像在看連續劇一樣，沉迷於遊戲的劇情之中。」

太空戰士七代之所以會賣得這麼好，就是因為在它推出之前，市場上面並沒有類似像這樣的一種遊戲。一個商品要賣得好，只要將消費者沒有看過的東西丟到市場上面，然後再好好地哄抬一番，就鐵定會暢銷。不過，之後再想要推出同樣類型的產品，銷售成績就不會那麼好了。



魔法門七代的設計將會保有魔法門系列遊戲一貫擁有的自由度。在創新的特色方面，遊戲將會以即時模式進行，並且會加入更多的動作成分。魔法門的英文名字直譯的意思是力量與魔法（Might and Magic），在七代中設計小組以動作成份來詮釋名稱的真髓，相信能夠可以讓玩家們感受到力量與魔法的真正意義。

靈活運用最新科技



New World Computing 對於追著電腦科技的進步，一向沒有很大的興趣。遊戲設計人John也認為，一個遊戲的精髓～尤其是RPG遊戲，是在故事的設計方面，而不是圖形是否驚人。不過由於現今玩家只注重遊戲的外表，因此在七代中，設計小組將會改變一貫的設計方針

七代的設計在故事架構及程式設計兩方面，將會有著同樣的重要性，並且將會以兩組不同的設計人員同時進行



▲在場景的繪圖上面設計小組的美工都相當細心，因此在遊戲中玩家將可以看到許多華麗的景色

當然，七代的總監製仍然是John Van Caneghem。從美工、故事、一直到程式的設計方面，都由他親自監督。據John表示，魔法門七代將會與六代一般使用同樣的3D界面來展現這遊戲的世界；但是在六代中，玩家



▲[illegible]、[illegible]有足夠的[illegible]、都可以[illegible]來學習新[illegible]

們發現程式並不支援3D加速卡，那是因為當小組在設計六代的程式時，並沒有想到有支援的必要，因此在推出後，就算想要推出修正程式來支援加速卡，也是不可能的事

七代的3D引擎經過重新設計之後，除了遊戲的引擎會支援3D加速卡之外，畫面的解像度、材質的解像度、物件的最高多邊型數限、以及光影效果等等也大大地增強。『設計魔法門七代的第一個目標，就是首先創造出一個近乎真實的世界。』John Van Caneghem 說道：『真實的世界是讓玩家可以融入遊戲的第一步



▲這一些傢伙看起來不是好惹的

在人工智慧方面，魔法門七代更擁有複雜的一套系統。在遊戲中，每一個小部份都是由程式的人工智慧所控制的。John Van Caneghem 表示：『遊戲中的NPC、世界背景的改變、故事情節的變化等等，互相都有著巧妙的關係；也就是說，遊戲的劇情及故



事的進行方式，除了劇本中預先設定好的之外，都是由一個自動的劇情操作程式所控制。

在一個RPG遊戲之中，人物的屬性及其它等眾多的遊戲數值，是魔法門系列遊戲中最重要的一環。例如，玩家操作的每一個人物都會有許多不同的屬性，如體力、魔法、敏捷度等等數值；相對的，敵人也會有類似的數值。另外，每當玩家經驗值增加的時候，每一項屬性都會跟著增強。




▲天啊！真夠血腥



在遊戲中，這些眾多的數字在程式設計裡面，其實都只是簡單的數學計算而已；但是，設計人員必須要創造出相當平衡的方程式，來計算這一些數值之間的關係，遊戲才會讓人覺得好玩。在魔法門七代中，設計人員對於這一類的方程式設計相當小心；據John表示，測試人員在遊戲完成後，將會不斷地改變方程式的係數，直到遊戲到達了平衡為止

七代最大的進步，也許就是敵人的圖



形有著各種不同的角度，代表著敵人將可以互相對打。這一個特點聽起來好像沒有什麼大不了的，但是卻可以改變遊戲的故事內容。在下面的部份，筆者將會介紹遊戲的故事，玩家就會知道，在七代中時常會看到敵人與敵人之間發生戰鬥的原因


▲在魔法門七代的世界中，住有許多不同種族的人，而這一些種族之間時常都會有紛爭

魔法門七代在程式技術上突破傳統，運用了最新的電腦科技，據表示，設計小組將會在遊戲製作後期，盡量讓遊戲的程式支援各種新的周邊。因此魔法門七代將會是故事內容及聲光效果的最佳結合。



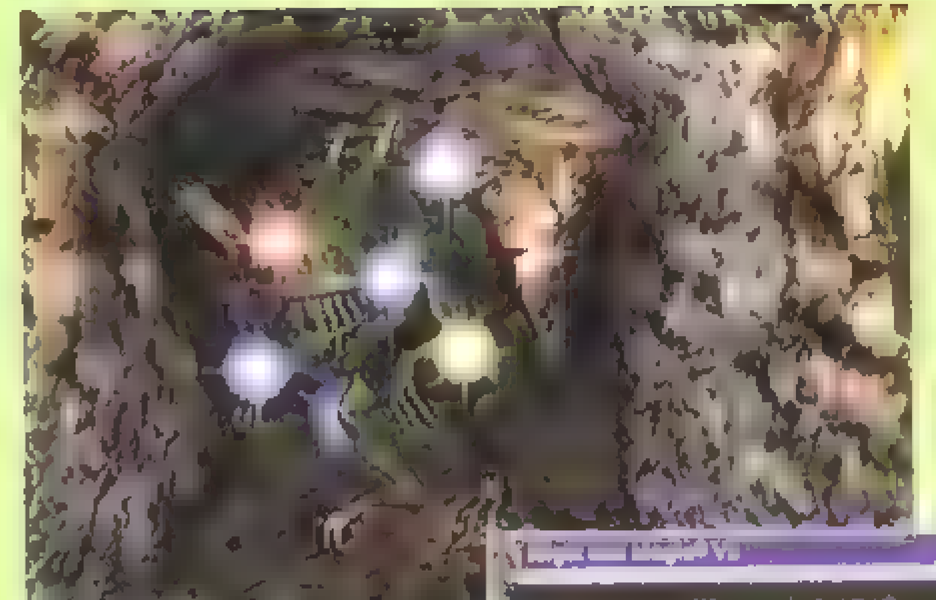


特別報導

New World Computing

[illegible]的[illegible]故事





▼這就是魔法門七代的遊戲畫面，下面那一些看起來呆呆的頭像是程式設計師，並不會出現在正式的遊戲之中。

[illegible]會遇到的怪物之中，也有很多會使用魔法，因此要格外小心

魔法門七代的遊戲故事與六代的故事是相連接的，但是在遊戲進行時的目的卻大有不同。在七代的一開始，玩家將會進入一個比賽，至於那是一個怎樣的比賽，設計小組目前還沒有決定。當然，遊戲的劇情就是主角會贏得這一項比賽，並且領取比賽的獎品，也就是一個小小的領土。這一塊領土並不大，是一個擁有幾個村莊的城市的土地。在贏得了比賽之後，主角就變成了這一塊領地的主人，擁有絕對的統領權。

不過，這一塊領地並不是一個安詳的地方。在接受了領土之後，主角將會發現這是一個常年籠罩在戰爭陰影底下的土地。原來，主角取得的領地是重要的樞紐點，可以說是兵家必爭之地；許多臨鄰的國家都以這一塊土地為跳板，侵略其它的國家。正也因為長年的戰亂，使得山賊、強盜等等問題也相繼出現。可以說是一塊內憂外患的土地。



▲啊！殺人了！殺人了！

主角既然淌了這一灘渾水，便決定要好好地治理這一個國家。在以往的魔法門系列之中，玩家都是扮演著探險家的角色，在遊戲的世界中進行探險；但是在魔法門七代中，主角的主要任務是要好好的治理自己的領地。因此在七代中，除了一般的探險之外，遊戲中還有許多政治上及外交上的任務。『玩家在七代中的目的與前作大有不同，因此遊戲玩起來的感覺也將會不太一樣。』John Van Caneghem表示。

在七代之中，遊戲的主線故事將會分成兩種：黑暗以及光明。玩家在遊戲中可以選擇以正義的方式來進行遊戲，或者是邪惡的方式來進行遊戲。據John Van Caneghem表示，在七代之中，隨著玩家選擇光明或是黑暗的路徑，遊戲的故事將會有所不同。所謂的不同，不是像其他遊戲那樣，只是村人會不會幫助你而已，而是有著完全不同的遊戲。玩家如果有時間，可以先玩光明的故事，在完成遊戲之後，再玩一次黑暗的故事。兩種不同的故事，將會帶給玩家兩種不同的經驗。



各種細節都將改善

在魔法門七代的設計上，除了上述的主要改變之外，在遊戲的小細節上面，設計小組也盡量想要增強。自從六代推出之後，New World Computing的設計小組收到了許多玩家寄來的信，在這一些信中有著許多改進遊戲的建議。『這一些建議之中有許多的好主意！』John說道：『整個設計小組都會一討論玩家們寄來的建議，只要是適合加入遊戲之中的，我們都會將它們加在七代之中。

首先，有一些玩家們發現在六代中，如果玩家將敵人引到市鎮中的時候，那一些敵人並不會攻擊村人；那主要是因為六代的引擎並不支援NPC與NPC之間戰鬥的功能。不過在七代中遊戲引擎將會支援NPC之間的戰鬥，因此在遊戲中玩家將會看到大大小小的NPC戰鬥，隨時地在遊戲中發生

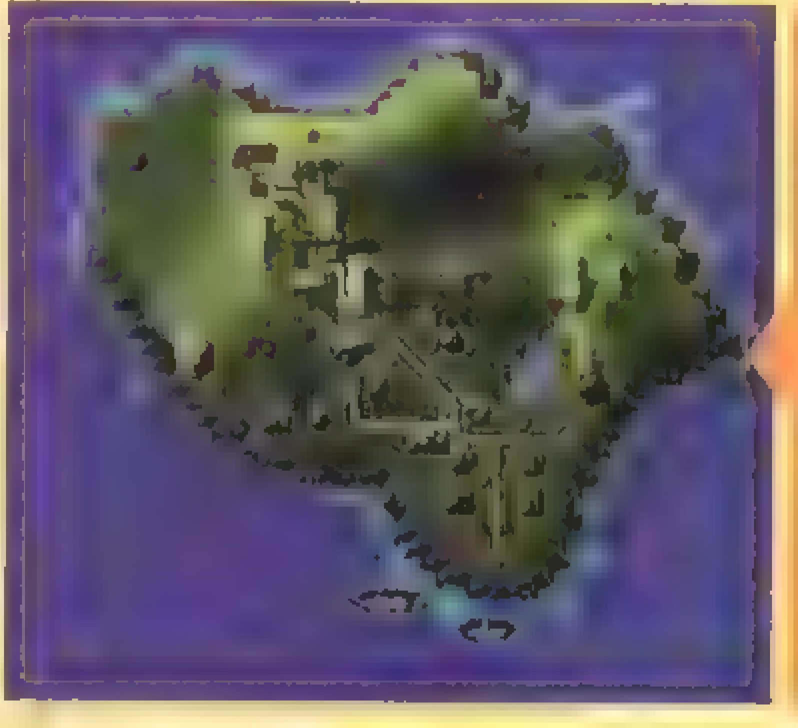
在六代的時候，玩家並不能夠改變遊戲中鍵盤的按鍵設定，因此許許多玩家在玩遊戲時，都感到相當不便；近來的玩家在玩3D遊戲時，都喜歡同時使用鍵盤與滑鼠，尤其是像Doom或者Quake 這一類的遊戲。魔法門自從六代開始，遊戲進行起來的感覺就與第一人視角射擊遊戲相當像，因此很多玩家都希望能夠自由改變操作遊戲的方式。在魔法門七代中，在遊戲中的各種動作及功能按鍵，玩家都可自由改變，並依照自己的喜好自由設定操作方式

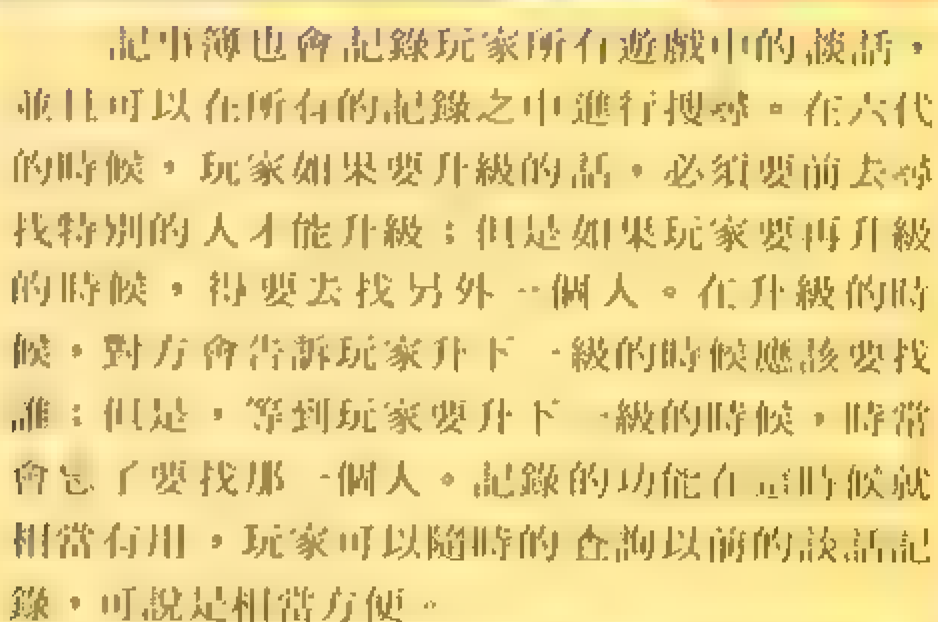


▲魔法門七代的製作人

在七代中，設計小組加入了多次元的小任務（Multi Dimentional Quest ）。什麼是多次元任務呢？當玩家在進行一個小任務的時候，從任務的開始直到任務結束，遊戲的世界都會一直不斷改變，也因此任務中的內容也會不斷改變；換言之，一般RPG遊戲的小任務的進行方式是從A到B的直線式進行法，而魔法門七代的小任務就會從A開始，然後在中間可能會變成B、C、或是D、然後又會改變數次，一直到最後時，結局可能會有十幾種不同的情況。

『到目前為止，我還沒跟任何一個人提過的，就是我們將在七代中將會加強電腦記事簿的功能！』John Van Caneghem 表示：『魔法門的世界是一個相當大的地方，當玩家到過一個地方之後，下一次想要前往同一地點，可能會找不到；在七代中，我們會加入自動繪製地圖的功能，而且玩家可以在地圖上面的任何一個地方加上標籤，標示地圖上特別的地方。這樣一來，玩家就可以隨時查詢所有去過的地方





記事簿也會記錄玩家所有遊戲中的談話，並且可以在所有的記錄之中進行搜尋。在六代的時候，玩家如果要升級的話，必須要前去尋找特別的人才能升級；但是如果玩家要再升級的時候，得要去找另外一個人。在升級的時候，對方會告訴玩家升下一級的時候應該要找誰；但是，等到玩家要升下一級的時候，時常會忘了要找那一個人。記錄的功能在這時候就相當有用，玩家可以隨時的查詢以前的談話記錄，可說是相當方便。

七代真的是一個相當大的遊戲，因此記錄的功能在七代中，將會變得相當有用。

七代中玩家將可以看到三種新的職業，分別是士兵、小偷及忍者。小偷本來在早期的魔法門系列中就已出現，但是在後來的系列中，不知何故被拿掉了。John表示，在六代推出後，網路上有很多玩家要求設計小組，將小偷這一個職業加回遊戲之中。因此在七代中，玩家將可以再次選擇以小偷為角色的職業。



魔法門系列的未來展望



在筆者訪問的同時，在New World Computing中某人的辦公室中看到了一塊白板，在這一塊白板上面，記載著所有即將推出遊戲的推出日期。上面記載的除了魔法門七代的推出日期之外，還有許多其它筆者從來沒有聽過遊戲的名稱；在這其中，也記載著魔法門八代的計畫推出日期！這意味著New World Computing在設計魔法門七代的同時，也在計畫著八代的遊戲。

New World Computing 每一個星期三的中午，辦公室都會為員工們準備豐盛的午餐。筆者訪問的那一天，剛剛好是星期三，由於John Van Caneghem 盛情的邀請，筆者便加入了午餐的行列。

在吃午餐的時候，所有設計小組的人員都在場，因此筆者到處找人"開槓"，並且想盡辦法的套出有關魔法門八代的相關資料；不過遊戲設計公司的人員都與公司簽有不透漏公司資料的合約，因此很多人都守口如瓶，不過筆者還是得到了一些有關八代的有趣資料。



▲魔法門七代的設計小組在幹嘛呢，正在努力設計遊戲嗎？這就大概就是遊戲晚出的主要原因吧！



◆魔法門八代的構想

『八代的故事將會與七代故事的結尾相連。』New World Computing 某設計師表示：『在七代的最後，玩家一共會看到兩種不同的結局。我們的設計人員選擇了其中的一種為真正的故事結局，並且由此發展出了八代的故事。到了七代的最後，遊戲將會出現外星人，故事也會稍微轉變成為偏科幻式的劇情。這一切都是為了八代的故事埋下的伏筆。』也就是說，八代的遊戲劇情將會變成偏重於科幻的故事。



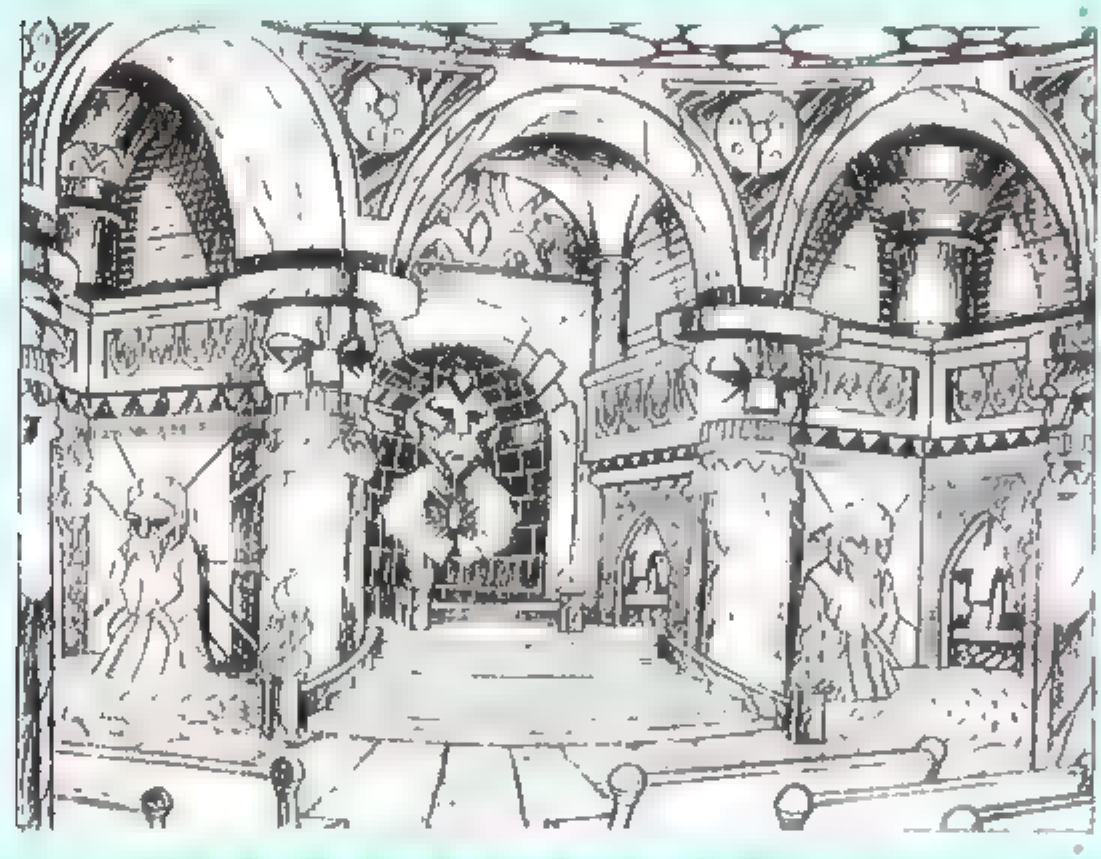
『在魔法門八代中，遊戲的引擎計畫將運用完全使用多邊形的3D引擎！』某程式設計師補道：『在六代與七代中，遊戲的引擎並沒有完全使用多邊形，因為目前電腦的多邊形顯示速度，還無法達到能夠繪製出我們想要效果的境界；不過在設計八代的時候，我們預計電腦的速度將可以達到我們想要的程度，因此八代的引擎將可能會是全多邊形引擎。』

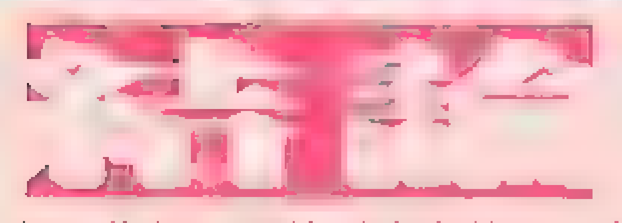
在以往的魔法門系列之中，遊戲的主角都是無名主角，整個系列中並沒有一個可以讓玩家們認同的英雄。在創世紀中的英雄是聖者、古墓奇兵中是蘿拉…。在今天的遊戲界上，一個系列型的遊戲如果沒有可以讓玩家認得的英雄，是很難得到知名度的。因此，據設計小組的某人表示，他們計畫從八代開始，設計一個固定的英雄，並且在以後的遊戲中出現。

New World Computing

◆魔法門將搬上大銀幕？

最近有許多的遊戲都被改編成為電影，如古墓奇兵、動員終極令、以及銀河飛將等等。當筆者問到魔法門是否有改編成電影的計畫時，John Van Caneghem表示，當他剛剛開始設計遊戲時，最主要的目的其實是想要拍電影，設計遊戲只是一個跳板而已。『但是，當我設計到後來的時候，完全失去了拍電影的興趣。』John Van Caneghem 說道：『不過，如果現在有人來找我，表示想要拍一部有關魔法門的電影，我還是會全力協助；但是，我並不會專門去為了拍電影，而花下全部精神在上面。』





▲[illegible]下城入口

◆線上魔法門的可行性

上一次當筆者訪問New World Computing時，設計小組曾經提到了設計線上魔法門的計畫，後來卻一點風聲也沒有了。『原本當我們開始計畫線上魔法門的時候，我對於該計畫相當感興趣。』John Van Caneghem表示：『我開始與我們的母公司3DO討論架設遊戲的計畫。3DO本身已經擁有線上遊戲Meridian 69，因此在技術上我們已經有了相當的經驗，應該是沒有問題；但是當我們討論了幾個月後，發現設計線上版本賺不了什麼錢。因此我們中止了該計畫。除非我們能夠找到賺錢的方式，否則我們並不打算架設線上版的魔法門。』

不過，有人與筆者提到，3DO與New World Computing 在未來很可能會進行的，是將Meridian 69 遊戲慢慢地改為魔法門的世界。

魔法門系列的每一代都不曾讓玩家失望過，七代當然也會承繼其優良的傳統。目前七代仍在初級的設計階段，因此，筆者並沒有辦法取得許多的遊戲圖片。不過，筆者得到了許多的遊戲圖片草稿，可以讓玩家們先看一看七代遊戲將會是什麼樣的感覺。

等到筆者取得更多資料的時候，將會再為各位玩家進行追擊報導。





受歡迎的小偷再度登場

Heroes of Might and Magic III



▲Greg Fulton．Heroes of Might and Magic III的設計師正在為本刊展示遊戲的內容

Heroes of Might and Magic III比起前作加入了許多的改變，其中最明顯的，就是遊戲的畫面解像度從原本的640×480提高成為800×600；使用高解像度讓畫面上一次可以容納更多的人物，也就意味著將有更大型的戰鬥。



▲人物繪製成型的過程

所有在遊戲之中的人物在三代中，全部都是由3D程式預先投影而成的，並不是像前兩代一樣是用手畫的3D圖片；畫面背景的景色也是由3D程式所繪，因此在整體畫面的感覺上，3D背景及3D人物看起來相當搭調。再說，使用3D繪製人物的好處，就是人物在遊戲中看起來，在動作方面的感覺將會更加自然、更加平順。

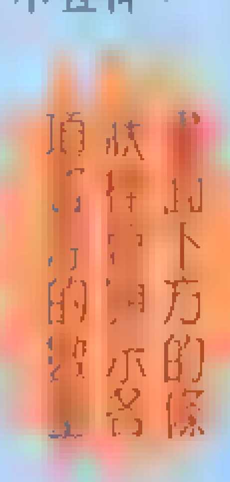


更大的戰場使得戰鬥更為激烈

三代的圖形真的是進步了不少。在小鎮裡面，玩家將可以看到更加細膩的圖形。在畫面上每一個小部份都會移動，因此看起來比起前作要好得多。由於三代使用的是800×600的解像度，因此在戰鬥時，戰場的尺寸比起前作要大6%。也就是因為這6%的增加，讓遊戲玩起來更加需要策略。

[illegible]

在遊戲的操作介面上，Heroes of Might and Magic III也有著相當大的改進。除了原本在畫面右邊的操作介面之外，在畫面的下方，設計小組新加入了一個顯示遊戲狀態的地方。玩家擁有的生命力、金錢、以及資源等數值都會顯示在畫面下方，這樣一來，玩家便可以隨時查看自己的狀態，而不用進入選單中查看。





畫面下方的條狀介面顯示各項目的資訊

在三代中，設計小組也加入了紙娃娃的功能。在遊戲中當玩家的人物蒐集到了各種的物品或者是特別的能力，都必須要在紙娃娃的介面中進行管理。首先，玩家如果得到了裝甲或武器，只要將這些物品移到紙娃娃的身上，物件就會自動裝備到人物的身上。



更完善的人物資料介面

在紙娃娃介面的旁邊，有著16個格子。上面八個格子中裝有該人物的特別能力、下面八個格子則

是用來裝著該人物的魔法能力。在遊戲中，特別能力及魔法就好像是物品一樣，要裝備在這一些格子中，才能夠在戰鬥時使用。當然，如同物品一般，這一些能力都可以在人物之間互相交換。也就是說，玩家只要取得一種能力，就可以隨時變換該能力的擁有者。當然，除了自己因經驗値增加而學到的能力之外，在遊戲中玩家也可能意外得到各種的能力。

戰鬥系統的改變

Heroes of Might and Magic III使用的戰鬥系統比起前兩代，有著相當大的改變。首先在遊戲中，玩家將會擁有可以改變隊型的功能。在策略遊戲中，隊型的好壞與戰鬥的結果有著相當大的關係。在三代中，玩家將會有可以設定隊型的能力，在遊戲的介面選單中，將會有一系列的隊型設定，只要玩家選擇一個隊型，畫面上的人物就會自動改變到並保持著隊型。當然，如果玩家們不喜歡遊戲中預設的隊型時，也可以自己設計喜歡的隊型。





隊型對戰鬥也有一定的影響

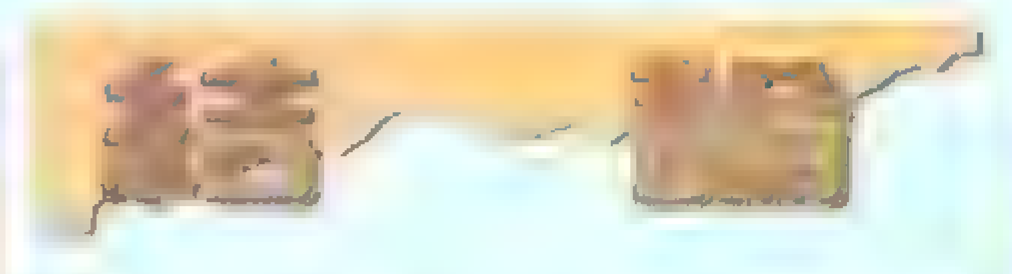
強大的落雷術！對龍有效嗎

在Heroes of Might and Magic III中，將會有一百八十幾種不同的角色、十六種不同的人物種類，並且將會有兩、三百種不同的特別能力與魔法。玩家在進行遊戲時，保證會有相當大的變化。

當然，Heroes of Might and Magic III將會支援八人連線遊戲。多人對戰的方式除了一般網路或是數據機之外，遊戲也可以以換座位的方式進行。至於遊戲是否會支援網際網路上對戰的功能，目前還不清楚。



在每一套Heroes of Might and Magic III中，都會附有一個關卡編輯器。使用這一個關卡編輯器，玩家將可以自己設定關卡進行遊戲，或者是與朋友分享。當然，這一些地圖也可以在多人連線中使用，大大地增加了多人連線遊戲精彩度。遊戲中附有的關卡編輯器，就是設計小組在設計遊戲關卡時使用的同一個編輯器，因此任何在遊戲中可以製造的關卡，玩家都可以有辦法製造。



結論

Heroes of Might and Magic III在筆者寫這一篇文章時，已經到達了金碟的階段。（註：金碟是業界術語，也就是拿到拷貝工廠的那一片母片。當遊戲設計到達金碟的階段時，也就代表著設計已告一段落，已經到了包裝的地步。）因此當玩家們看到這一篇文章時，本遊戲也許已經推出了。Heroes of Might and Magic被譽為年度最佳的策略遊戲，三代當然也不會讓玩家們失望，玩家們推出時一定要試試看。



無盡の宿命

守護者之劍外傳

專訪

前言

提到日商TGL的風雷小組，大家應該不陌生吧！由該小組出的『守護者之劍』受到不少玩家喜愛之後，才事隔不到半年又出了續集；風雷小組在經過半年的努力之後，即將在1999年二月推出『守護者之劍外傳～無盡的宿命』。

小組企劃表示，外傳中所選用的角色，是以玩家票選人氣度最高的角色來決定；在經過多次回函票選結果，最佳人氣女主角竟然是『守一』中的美少女『小珍』！至於小珍在外傳中會有甚麼精彩的演出，爲什麼玩家會選小珍，就讓筆者來爲玩家一一報導，並且揭開『守護者之劍外傳』的神秘面紗。





爲了讓玩家獲得第一手的資料，筆者造訪了日商TGL台北分公司。據開發人員表示，『外傳』現在作最後調整與修正，屆時遊戲將以最佳的狀況呈現給玩家，現在就讓筆者詳細介紹『守外』的內容吧！

節奏輕快的故事

『時間支配著世間的命運，而命運就在本人不知情的狀況下，尋找其出路；生命的綿延，一代代不懈地探索著存在和生命的意義，在這既定的規則下，帶領人們緩緩前進。時間從過去到現在與未來緊緊扣住，只要其中一個環節失當，世界運轉的步調將會大亂！』

有位叫「辛卡」的人在獲得三把時空鑰匙之後，想要靠這些鑰匙的力量來統治整個世界，因而引起了許多曲折離奇的事件；而這一切解決的關鍵，將會落在小珍身上，她將會因爲這個緣故，展開一連串新奇有趣的冒險旅程。



登場人物介紹 特別報導

JEAN 小珍

穿著貓裝、熱情活潑的[illegible]少孩







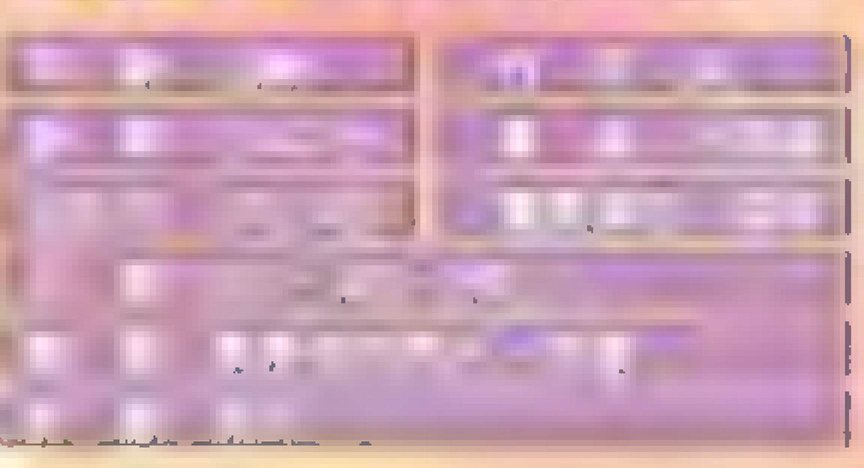
守護者之劍外傳的最佳女主角，是梅羅鎮「老鬼酒吧」老闆的女兒，在十四歲時與父親賭氣而離家出走。

小珍身材面貌姣好，生性活潑調皮，相當有個性，對一些事物非常好奇；不過由於脾氣暴躁、敢愛敢恨及有話直說的性格，使她容易和人起衝突。雖然如此，但是小珍內心卻是十分溫柔、善體人意。

WUWU 烏烏

[illegible]







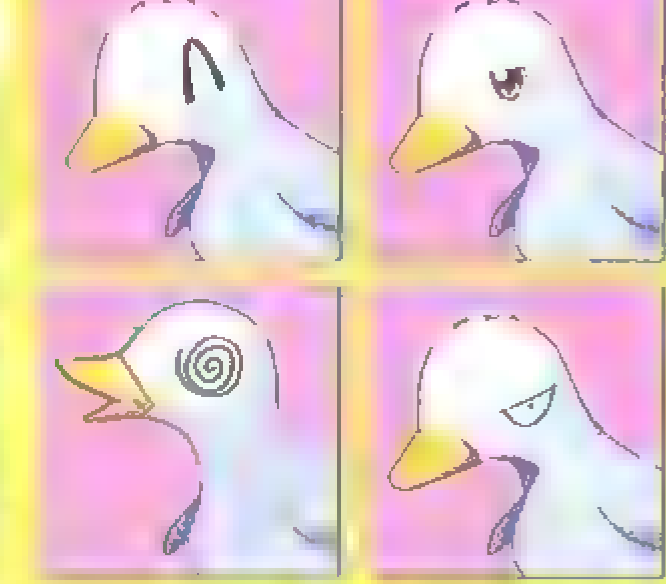
韃妲城的公主，因被繼母的嫉妒迫害，所以逃離韃妲城，在魔女森林被樹精所救。

天性樂觀開朗，從小嚮往自由自在的生活，和小珍簡直是死黨兼換帖；清純外表下、心中卻是典型的悶燒型，想卻不敢去做。本身擅長輔助性魔法，頭腦很好，對魔法有獨到的見解。

SHOT 鴨子（修特）

擁有智慧的爆笑鴨子





相當活潑的一隻白色小鴨子，能夠理解人話，富有正義感，對新鮮有趣的事情有十足的好奇心，但是就是話太多。他最喜歡的人是小珍。

守護者之劍外傳

外傳與一代的差異

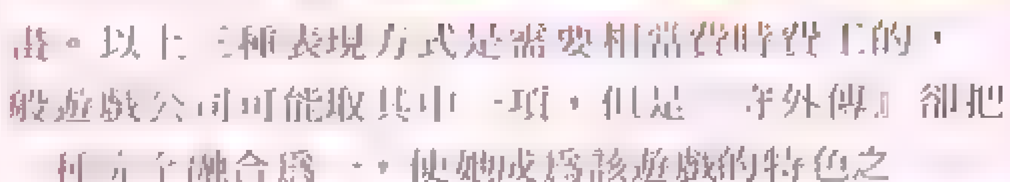
『守護者之劍外傳』比『守護者之劍』更加注重劇情的表現方式，遊戲以小珍為主軸，貫穿整個劇情故事，可以說是小珍內心世界的縮影。據『守外傳』企劃表示，在開發過程中最初設定以中性為訴求，後來因為遊戲出場的角色女性居多，逐漸朝向女性為訴求，主要是希望吸引更多女性玩家接受該遊戲；既然外傳是以女性為訴求，那麼在畫面與人物造型也盡量偏女性喜好。



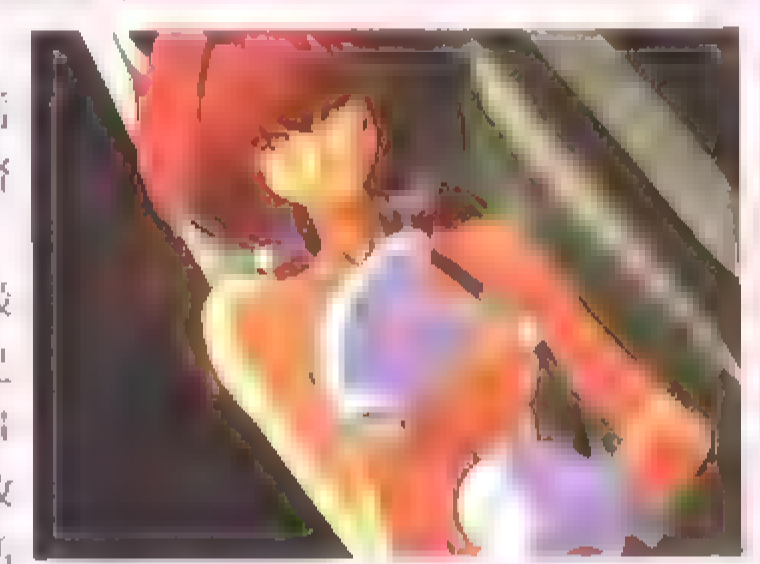
在人物圖像方面，單以小珍造型就有怪獸裝、仕女裝、小小珍等造型，使得遊戲更加有趣，也更富有變化。遊戲中肖像與表情也會隨時表現高興或悲傷，可說是更爲增添了不少遊戲氣氛。



至於遊戲中劇情也是國內少有的表現方式，劇情中常以電影手法表現，像畫面捲軸切換與鏡頭淡入淡出，還有劇情時常會以三種形式表現：超大靜畫捲軸、高彩卡通動畫及等身角色細膩的人物動畫。以上三種表現方式是需要相當費時費工的，一般遊戲公司可能取其中一項，但是『守外傳』卻把三種完全融合為一，使她成為該遊戲的特色之一。



遊戲中還有幾個特別的地方，像依玩家完成事件之不同，將會有不同的事情發生；例如在特定的迷宮有隻怪物看守，如果想通過有兩種方式，一種是與怪物直接戰鬥，另外一種是尋找特定地方裝備，變換成怪物樣子，使怪物未察覺異狀而順利通過。



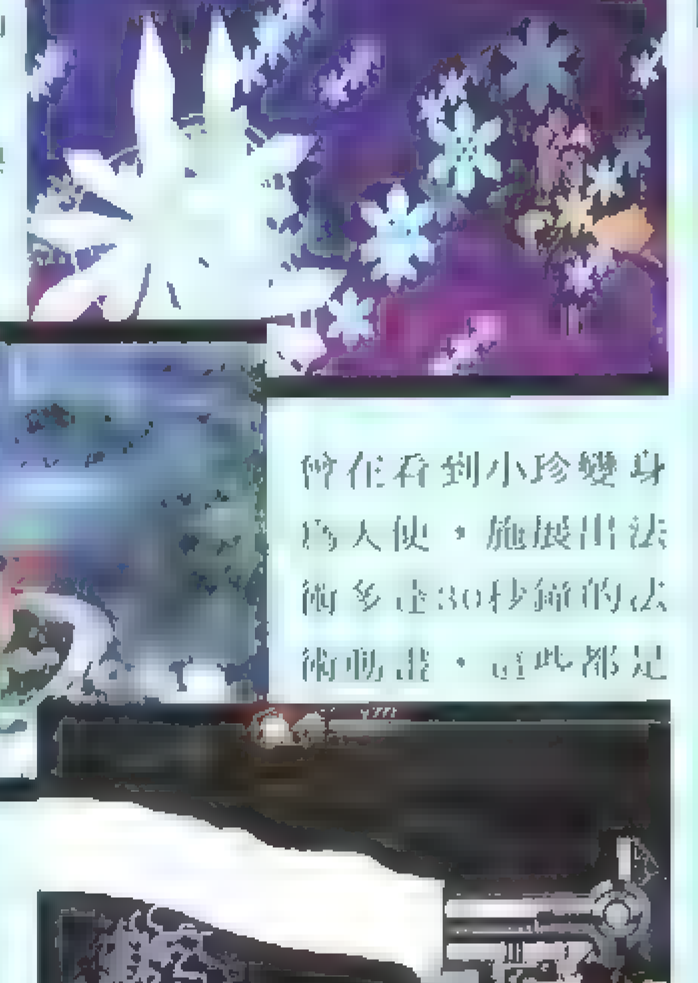
根據風雷小組美術監督黃正宇表示，外傳與一代最大之不同，是在人物上盡量偏柔色系，故事動作以活潑、輕快、爆笑為主，不過經由筆者仔細觀察的結果，發現外傳比一代更加清涼，出場的角色更加養眼，還有不少美美的畫面，與國內一般偏陽剛味的遊戲有所不同，這將是男性玩家的福氣啊！

戰鬥更加刺激

遊戲中最重要的戰鬥，外傳跟一代比起來一點也不遜色，單就小珍的招式，就比一代多出數十招；一代故事中招式主要是以劍招為特色，但『守外傳』主要是以魔法召喚為主，招式的誇張度真可說是空前，尤其是最強大的法術畫面之動畫張數多達千張。據『守外傳』企劃表示，為了讓戰鬥有更佳的表現，遊戲中增加了戰鬥變裝系統，只要學會該項法術，就可戰鬥中施展出來，這和PS上的袖珍快打有點像。每一個角色施展起來招式起來，都穿插不少有趣爆笑鏡頭，例如化身為火龍、變裝為補血護士、轉變為地獄死神與未來機械兵、從外太空中召喚神秘雷射炮等。筆者在探訪時，曾在看到小珍變身為天使，施展出法術多達30秒鐘的法術動畫，這些都是一代所沒有的，怪物也比一代的造型更大、攻擊招式更多。



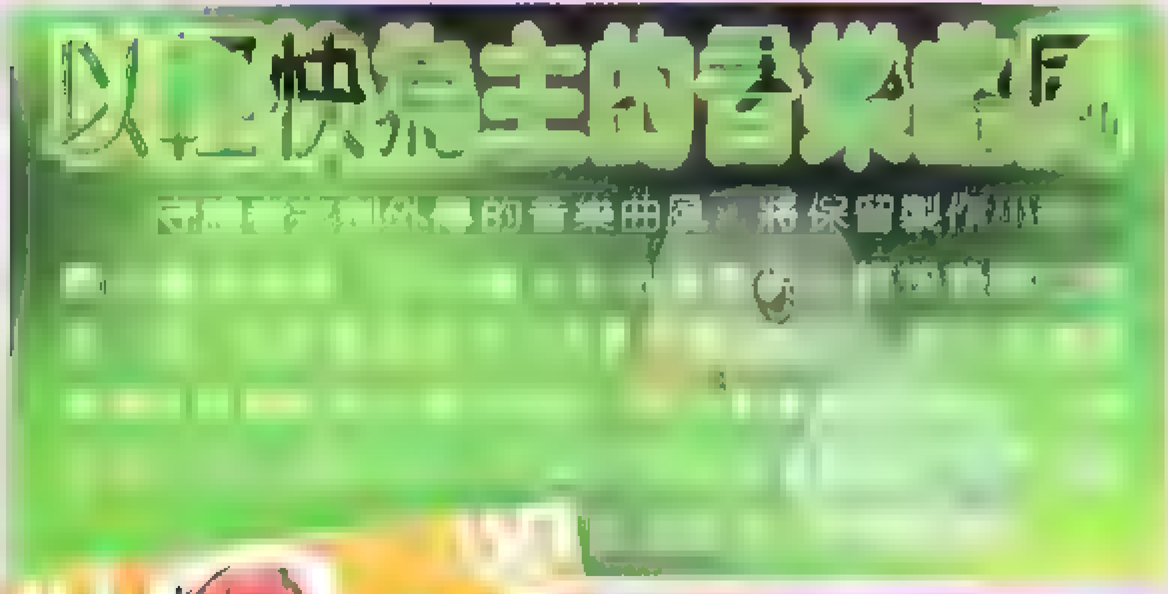




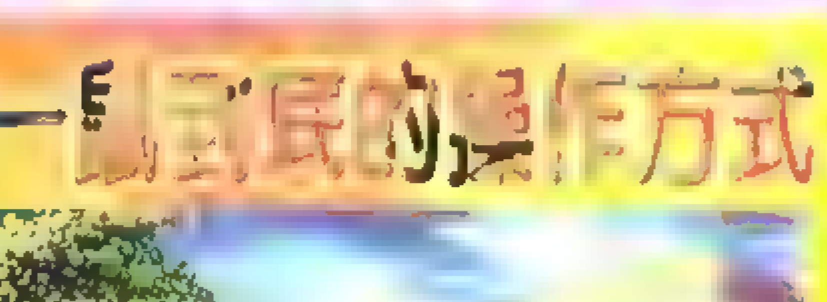
特別

遊戲劇情與場景

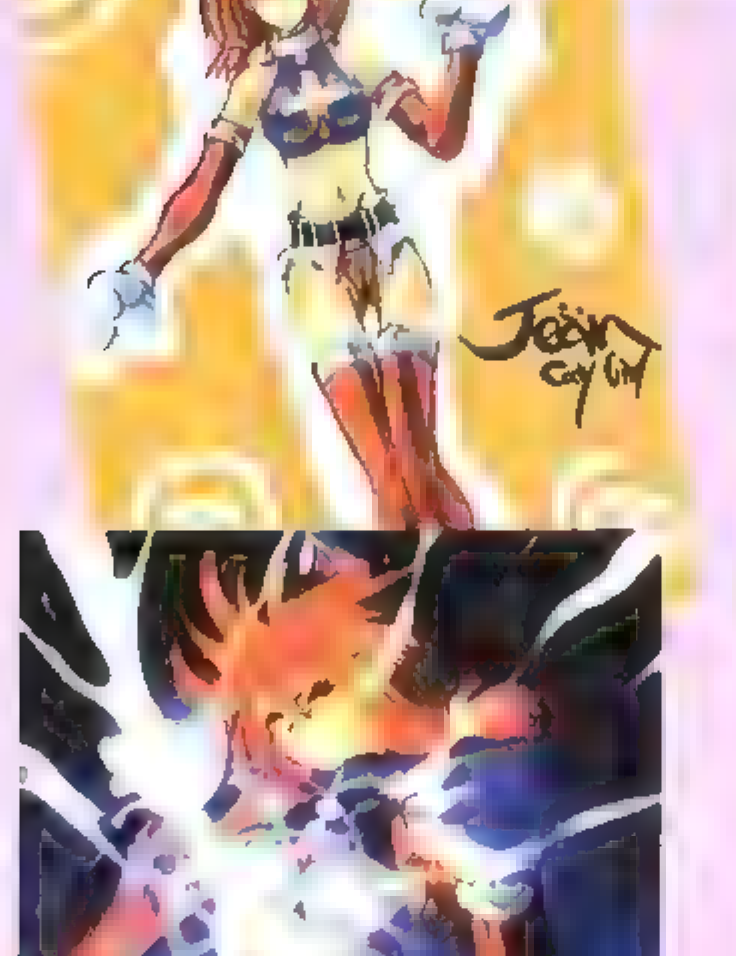




以輕快為主的音樂曲風









後記



守護者之劍





TGL RPG新作發售!
99年2月2日ON SALE
她,回來了!
無盡の宿命
守護者之劍外傳
"守護者之劍"設計小組-WIND THUNDER-最新作
動作環境-CPU:P133
全新的冒險故事帶你探索小珍"心的世界"。
TGL



無盡の宿命

好評上市！

趕快去買！

FOR WINDOWS95\98 大容量CD-ROM2片入

希望小賣價格NT:760元

承續前作中大受好評的即時戰鬥系統加上更強大的召喚魔法讓你體驗魄力十足的戰鬥！全新的劇情攻略+刻劃細緻的場景與動人的配樂讓你盡情享樂RPG世界....

新增角色、道具、武器讓你玩到目不暇給！



「浪漫創世神話」是以一個幻想中的國度．凱爾得露思為舞台，所架構出來的浪漫女王育成遊戲．讓您從十二位未來女王的候選美少女中選擇一人，由您擔任她成長學習過程的管家兼全方位導師，引導她充實的渡過青春年華的每一天．

這些已成為女王候選人的美少女們，基本上都會聽從管家您的指示，努力學習語言學、哲學，或是進行魔法、格鬥技的修練，培養動靜皆宜的資質．不過荳蔻年華少女心本難捉摸，有時可能心情不好對您發個小脾氣，或是不聽從您的指示、蹺課偷溜出去玩‧‧‧‧‧‧身為天下超級無敵管家的您，可不能就放任她不管哦！好好運用您過人的耐心、愛心，讓她們能逐漸培養出成為傳說中浪漫女王的自覺．

當然在風情萬種的美少女群裏面，有機靈聽話的乖乖女、也有令人大傷腦筋的小娘皮‧‧‧‧‧‧希望您能體察少女們的微妙心境，讓她們能在您的關愛下，順利成長為理想中繼承王國浪漫傳說的閃耀之星！

日本動畫界一流黃金陣容．精彩演出！

劇本．監督：天野裕充／角色設定．原畫：中澤一登／音樂：ALELIER SEALER／美術．縫部文江

絕妙生動的配音，讓少女青澀情懷活靈活現！

王族．亞斯朵爾：飯塚亞弓／海賊．芭兒：新山志保／貴族．可洛娃：桑島法子／天使．黛亞娜：南　央美／魔法使．芳媞妮：尾村寬子／舞孃．瑪格麗特：長澤美樹／女戰士．米諾亞：大谷育江／村女．娜琪：中川亞紀子／妖精族．藝芙：千葉千惠巳／鍊金師．莎紫：小櫻悅子／僧侶．絲蘭：夏樹里緒／龍女．瑟兒：麻生加保里／女神．凱爾得露思：前田千亞紀

● 作業系統：Windows 95中文版 / CPU：Pentium 100Mhz 以上 / 主記憶體：16 MB以上 / 光碟機：4倍數以上 / 硬碟需求容量：150 MB以上 / 影像顯示卡：能顯示800×600解析度、16bit色以上的顯示卡 / 音效卡：對應Windows 95的音效卡

KING RECORDS

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel:(02)2747-2278　Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

ANGEL ALLIANCE

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY

我們的精神支柱就是要討伐「神」

[illegible]事件[illegible]

由生動的語音讓遊戲事件加真實化，遊戲進行途中，會出現選擇項目，根據你所選擇的對話，會影響故事的發展！

[illegible] 細部操縱系統重新

利用地形的高低差及障礙物，從敵人的背後或頭上攻擊，透過「換檔」的功能，可瞬間增加移動力或攻擊力，使戰鬥進行的更順利。

[illegible]強的裝備！獨特的「自由組裝機能」

透過新裝備，例如引擎、裝甲、武器的取得，對「G」鋼彈」進行自由組裝，就連射擊武器都可以同時裝填多樣化的砲彈

1998年3月上市 定價760元





	CPU	記憶體	CD ROM	硬碟空間	顯示卡	對應音源
必要系統	Pentium 100 MHz以上	24MB以上	4倍速以上	80 MB 以上	640x480解析度 65536色High color 對應DirectX的顯示卡	CD DA PCM音源 (對應DirectX)
推薦系統	Pentium [illegible] MHz以上	32MB以上	8倍速以上			

總代理·發行 日商帝技能如股份有限公司 台北分公司
105台北市光復南路1號10樓
客服專線：(02)2747-2278 傳真：(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw E-mail:tgl@ms19.hinet.net

第三波


1999
春季
發售預定
歡樂
大富翁
最適合全家歡樂遊戲
歡樂家庭資訊有限公司
HAPPY FAMILY







在冒險遊戲的世界裡，Sierra和LucasArts向來是並稱瑜亮，幾乎每年的年度最佳冒險遊戲，都是由這兩家公司輪流包辦。LucasArts以砂之器、猴島系列、印第安那．瓊斯系列著稱，Sierra則以「英雄傳奇」、「狩魔獵人」系列，以及老牌的「國王密使」系列等擁有另一片天空。

經過漫長的時間之後，Sierra公司著名的冒險遊戲系列－「英雄傳奇」（Quest for Glory）終於要推出續集了。「英雄傳奇五－火龍試煉」（Dragon Fire）是這個系列的第五，與前幾代作品比較起來，除了使用最新3D特效和環場音效外，同時也保留前幾代作品的特色。相信熟悉前幾代作品的玩者在看到這個全新續集之時，必然會從心裡發出讚嘆。畢竟，在電腦遊戲史上，能出到第五代的遊戲也僅有幾個經典系列才能辦到。

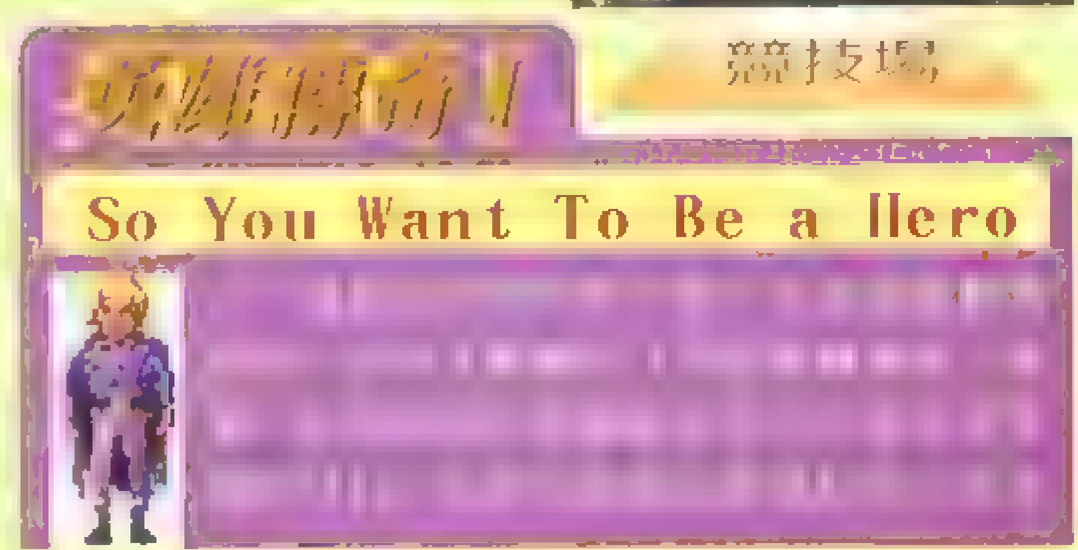




細說從頭

由於「英雄傳奇」從第一集直到第五集，中間隔了許多年，可能有些新入門的玩者不甚清楚前幾代的故事。讓我們瞧瞧這位英雄的傲人事蹟吧！







英雄傳奇 Ⅲ

Wages of War



英雄傳奇 Ⅱ

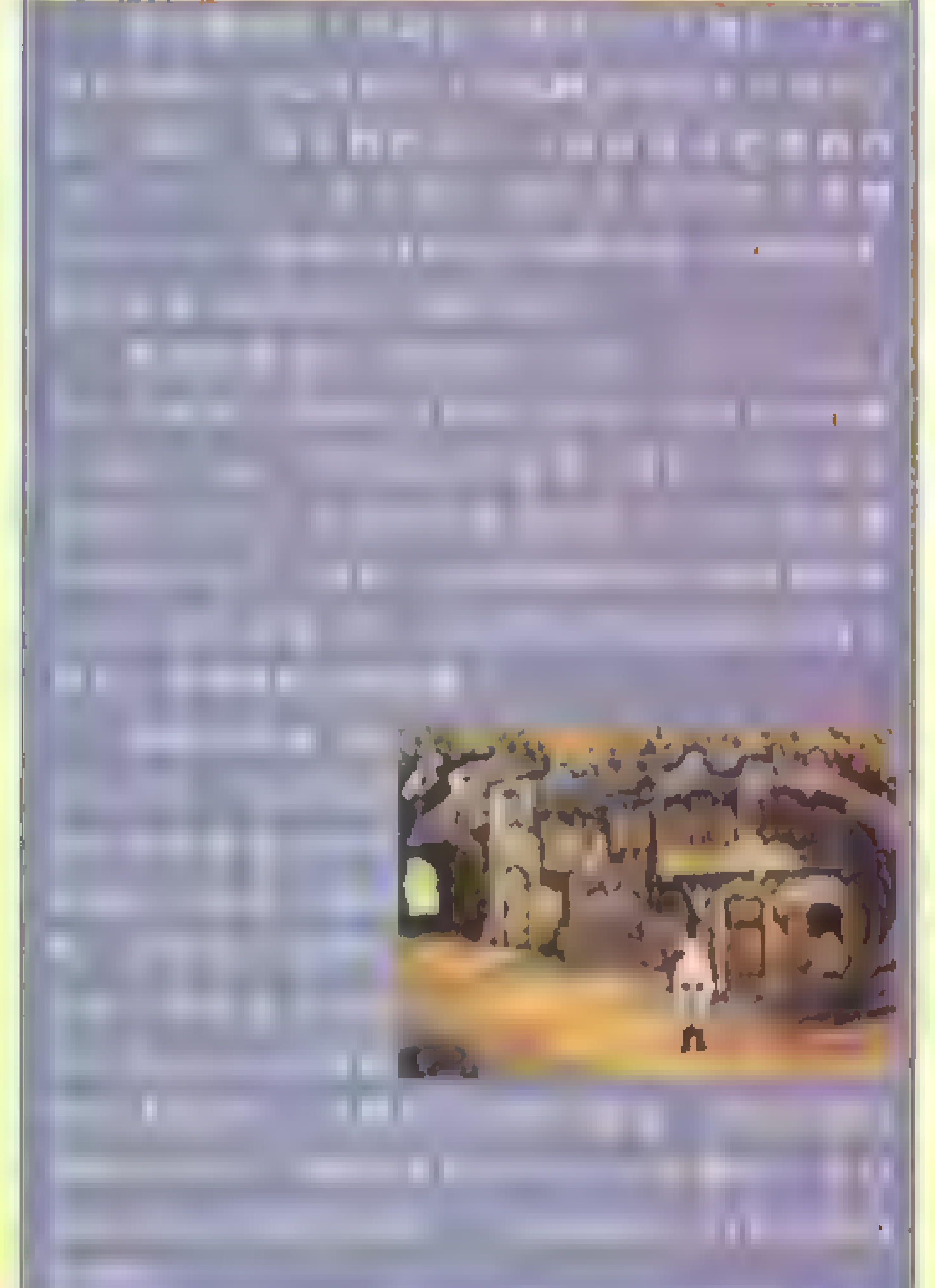


Trial by Fire



英雄傳奇 Ⅱ

Shadow of Darkness







新的冒險領域

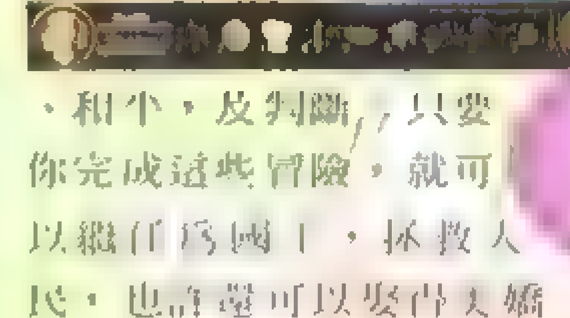


現在就讓我們來看看，這個「英雄傳奇」系列的新作有什麼特色。雖然整個「英雄傳奇」系列遊戲的製作時間相當長，但是故事發生的時間卻是一代緊接著一代，這一集也不例外。「火龍試煉」的故事發生時間就在玩者打敗第四集中的Ad Avis、逐出Avoozl、釋放Erana靈魂之後，而冒險的起點就在Silmaria這個位於島國Marete中的城市。該城的統治者遭人暗殺，而且傭兵組成的軍隊直向城中逼來，戰爭一觸即發，而城市的週圍也出現了許多怪物。原本與漁民和平相處的海族人亦不知為了什麼原因，開始與人類為敵，漁民紛紛走避，以至於沿海的漁村幾乎盡成空城。在這樣惡劣的情況下，只有真正的英雄才能解決這個問題。因此，冒險者的新挑戰於焉展開。

▲冒險的起點開始，若選擇前往Silmaria，就會到達此地

▶和廣場上的商人互動，可以了解故事的背景

這個城裡長久以來即流傳著一種傳說：如果沒有英雄出現，就會有一頭巨龍從島的中央興起，並且用牠的火焰吞噬所有的東西。玩者被大法師Erasmus召喚到這裡來，成為傳說中的英雄。由於國王猝死，需要另立新的統治者，而欲成為統治者必須完成冒險的儀式，只要有勇氣參與冒險的人都可以前來角逐王位。因此他們推測暗殺國王的人必定也圖奪取王位，或暗殺國王的準候選人。玩者必須參與這個冒險儀式，一方面查明暗殺的真相，一方面也因為只有像玩者這樣的大英雄才配得成為國王。冒險儀式共分為七個部份：自由、征服、勇氣、命運、勇猛、和平，及判斷，只要你完成這些冒險，就可以繼任為國王，拯救人民，也許還可以娶得美嬌娘喔！但是你並非唯一想要爭取王位的人；除了你以外，還有四名競爭者也參與爭取王位的冒險。你必須在所有競爭者當中脫穎而出，擊敗其他候選人，才能成為國王。



◀▶您的老朋友—獅人遊俠

你一到達Silmaria，就遇到從前的老戰友Rakeesh（就是前面提過的獅人遊俠），他在遊戲初期提供你不少幫助，包括最初購買武器的資金，甚至還為你預付了一個月的旅店住宿費。在冒險旅途中，你會遇到許多從前的戰友，可以和你並肩作戰。你必須解開謎題，與其他



人物……可以在……人……



人物交談，遊戲也相當體貼的附有全程字幕，供你推行糾繭。你的使命就是查出造成這些混亂現象的原因，完成傳說中之英雄的角





初步手繪稿以及完成時的情形



「火龍試煉」仍然維持前作的「動作／冒險／角色扮演」多方位混合遊戲的特質。遊戲進行時，玩者以第三人稱的觀點來看整個遊戲世界。玩者可以選擇從事三種職業：戰士、法師及盜賊，或是將前代作品中的「遊俠」傳送到這個遊戲中。人物可以全新創造，也可以將前代作品中的人物傳送過來，用同一名人物完成系列的冒險。換句話說，遊戲的耐玩度相當高，你可以試著用各種職業完成遊戲，用各式不同的技能解決謎題。職業各具特色，人物亦擁有多種屬性及技能，依職業的不同而有高低，而且隨著遊戲的進行，各項屬性及技能會漸漸成長，一如角色扮演遊戲一樣。在戰鬥時，你必須運用魔法及刀劍，打敗一心想致你於死地的敵人；此時只有靠你的智慧和技能，才能保護你的性命。

培養相關屬性



各式人物、場景的造型手繪稿

與遊戲進行息息相關的有三種屬性，即生命力、法力和精力。生命力和法力是其他遊戲中常見的屬性：生命力決定了人物的健康程度，而法力則決定了人物是否可以施法。比較特別的是精力，玩者在遊戲中從事的任何活動都會使精力下降（也就是累了），因此如果玩者不耐煩在城市緩步走動，而喜歡用跑步的方式，你就會看到人物的精力不斷地下降。小心別讓精力降得太低對你的人物會有不良影響。這三種屬性值都會隨著時間流逝而慢慢恢復，也可以就地休息，讓它們恢復得快一點；但是如果想要迅速而安全地恢復健康，還是回旅店睡覺比較好一點。



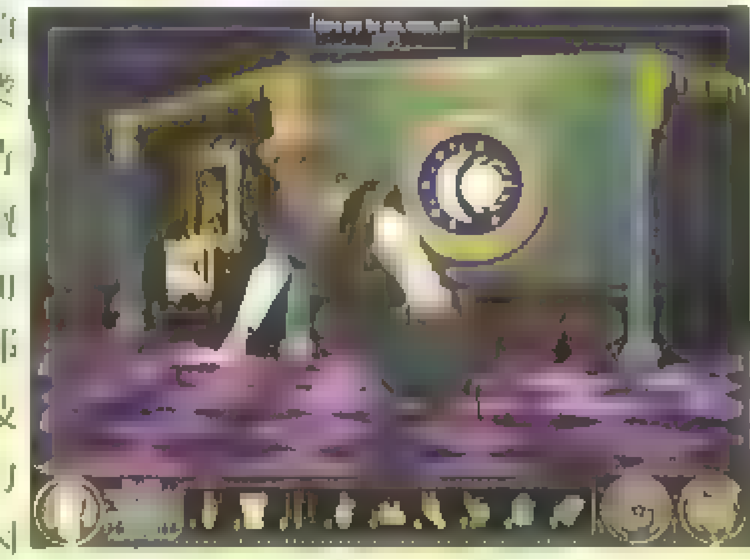
由於遊戲中的英雄已經經歷過多次冒險，再也



英雄傳奇V

不是當年初出茅廬的小毛頭，因此即使是新創造的人物，也擁有相當高的技能及屬性。

在遊戲開始時，玩者可以修改人物的屬性，提高某些技能，或是學習新技能。這些技能的設定會影響遊戲進行的方式；就拿開鎖來說，盜賊的開鎖技能高超，因此可以運用開鎖技能來打開上鎖的門；但是法師就必須仰仗開鎖的魔法來解決這個問題。而且由於遊戲進行中需要各式各樣的技能，因此玩者不能過於偏重某方面的技能，否則很容易遇到問題。舉例來說，如果玩者只重視戰鬥技能，那麼萬一需要開鎖或游泳時，可就難以解決了。



遊戲預設的三種職業各自具備其特性，不但有擅長的屬性，而且各種職業都會有特殊的技能。戰士的力量最強大，因此可以用武力解決許多問題；而盜賊則擅長以小巧手段取巧，完成各種任務。如果你選擇法師為職業，那麼就會像在許多角色扮演遊戲中一樣，在遊戲一開始時可能比較困難，但是到了後期，你會成為可怕的對手。由於這種職業特性的關係，使得遊戲變化性大增，玩者大可在以一種職業完成遊戲之後，再試著以另一種職業進行遊戲，將可獲得不同的遊戲樂趣。

順帶一提，雖然遊戲所提供的職業中不包括「遊俠」，玩者若要扮演遊俠這種職業，必須從前代遊戲存檔傳送過來；但是為了照顧沒有玩過前幾代的玩者，遊戲光碟中附有一個遊俠的存檔，可以直接傳送過來，因此實際上有四種職業可以從事。

簡單的控制界面

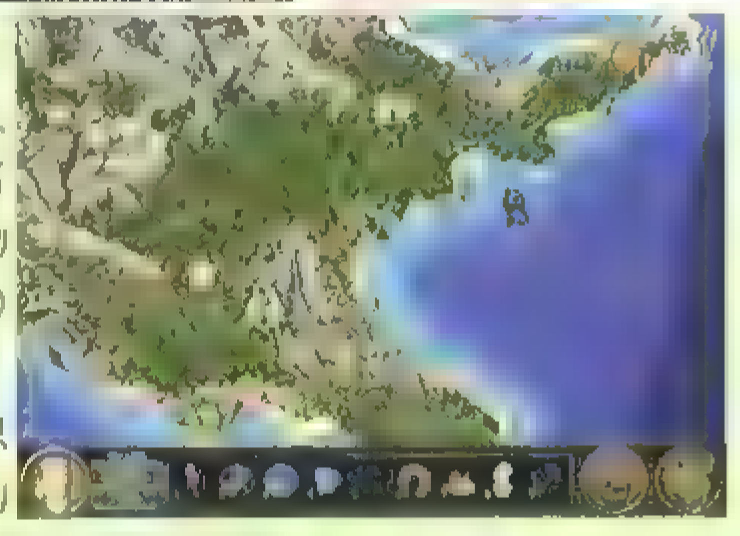
遊戲的控制方式相當簡單，大部份的動作都可以利用滑鼠左鍵及右鍵來完成，但是還是得同時運用滑鼠和鍵盤，才能獲得最好的控制效果。按滑鼠右鍵可以切換不同的動作模式，按滑鼠左鍵則可以執行動作，或和非玩者人物互動。玩者可以將九樣物品（包括魔法）放在腰帶上，便於取用；只要一按對應的數字鍵，立刻可以使用該項物品。



▲物品列表畫面

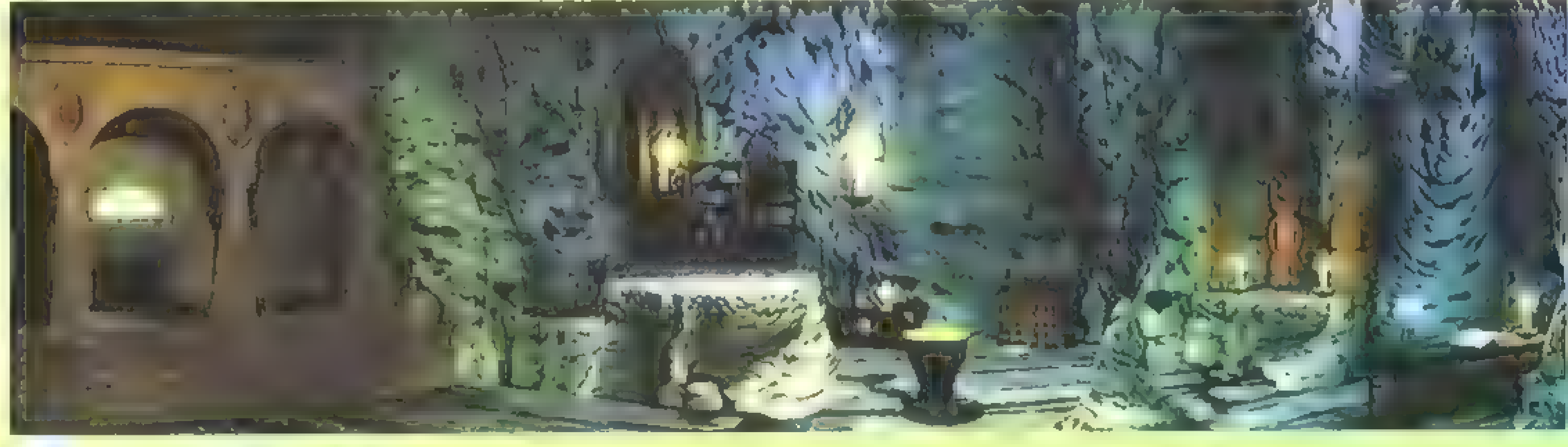
◀人物檢視畫面

▼地圖畫面，可以快速移動到他處



在「火龍試煉」中，武力並非解決問題的惟一方法，而且也不見得是最好的方法。有時候英雄仍然必須放下武器，耐心地與市井小民（或達官貴族）對話，完成他們





的要求才能完成冒險。這項特性在「英雄傳奇」系列中佔有非常重要的地位，「火龍試煉」自然也不例外。而且在與這些人物對話的過程當中，玩者可以更進一步地明白遊戲世界。有些人物來自過去的作品，是玩者的舊識；當然也有一些全新的人物。



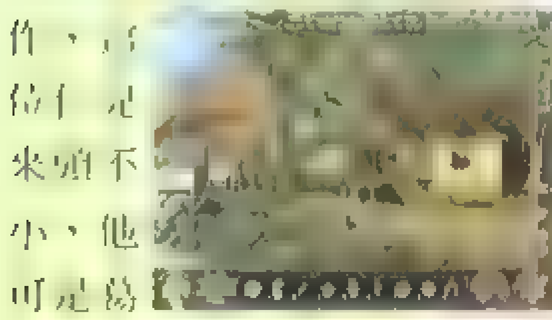
遊戲中有晝夜之分



畫面經過大幅度的加強，使用16-bit的畫質，精美自然不在話下。設計師在遊戲背景上下了極大的工夫，使得各個場景表現出截然不同的風格。海底世界的神秘、小鎮的熱鬧、晴日朗朗的野外風光，和近期盧卡斯冒險名作《神通鬼大》相較，可說是不分軒輊。畫面會隨著玩者的移動而捲動，而且在同一個畫面當中的遠近感覺做得更精緻，當人物在畫面中移動時，可以清楚感覺出遠近距離的關係。

「英雄傳奇V－火龍試煉」還有一項值得一提的特色，就是它的配樂。本遊戲的配樂由Chance Thomas製作，這位仁兄來頭不小，他可是葛萊美獎的得主。在遊戲的進行過程中，隨著場景的不同、故事的發展、人物的情境，配樂充份地襯托出遊戲的情緒，使玩者更加融入遊戲之中。這個遊戲的配樂在國外獲得極大的好評，各大遊戲雜誌都給予極高的評價。遊戲的配樂已經另行集結成CD出版，共收錄遊戲中的十六首樂曲，並額外收錄兩首曲子，CD中甚至還說明每一首曲子如何烘托該場景，以及樂曲所企圖表達的感情。





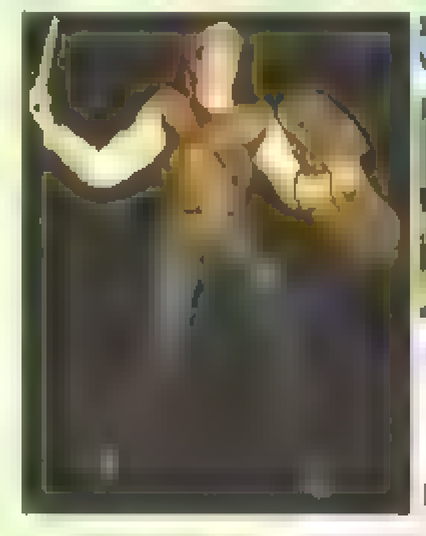
▲暗夜突襲

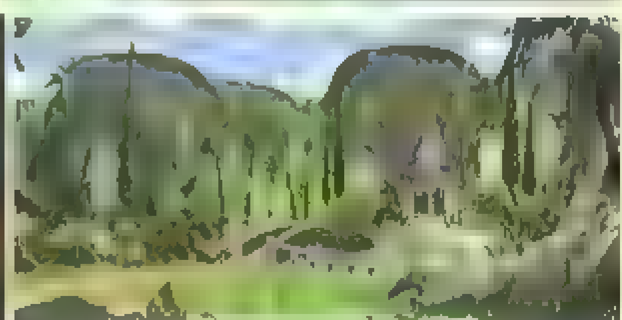
◀出門在外，樣樣靠自己囉！

英雄傳奇系列

配合「英雄傳奇」五代的推出，Sierra公司也在此時推出「英雄傳奇系列」合輯，其中收錄一至四代的原作遊戲，還有新製作的一代遊戲，並附有「英雄傳奇」五代的原聲音樂CD。如果玩者能夠從第一代開始玩這個遊戲，好好地扶植人物，並將人物帶到後續的冒險中，繼續進行冒險，那麼玩家可以體驗到人物成長的喜悅，而且也可以更深刻了解自己所扮演的英雄所經歷過的英勇事蹟。

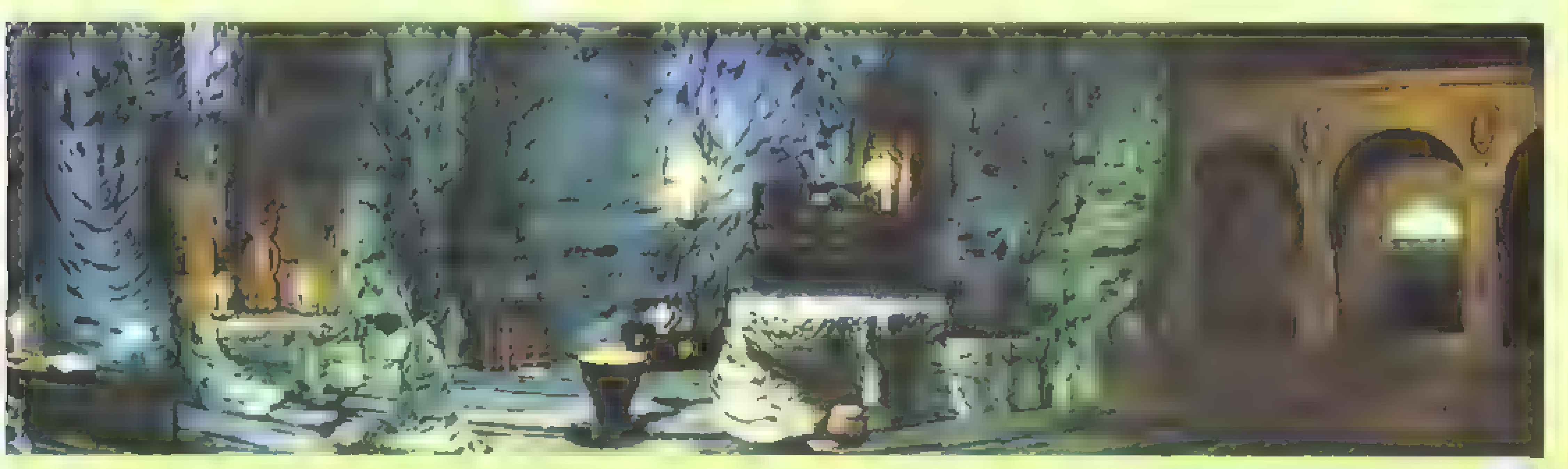






由此可見，一個值得玩家細細品味的遊戲系列，在多年之後，仍然能夠受到廣大的歡迎。這也是電子娛樂引人入勝之處。讀者若有興趣，可以到Sierra的網站上參考（www.sierra.com）。

「英雄傳奇V－火龍試煉」在各方面而言，絕對是一套成功的續集作品。它的畫面有長足的突破，操作界面更加簡易，故事引人入勝。同時亦保留前幾代作品的特色，維持了整個系列的完整性。如果你是冒險遊戲的愛好者，但是未曾接觸過前幾代的遊戲，這個遊戲值得你來品嚐。如果你是「英雄傳奇」系列的支持者，更不能錯過這個系列的最新作品。你夠資格做個英雄嗎？來試試充滿挑戰的「火龍試煉」吧！







吞噬者

西元2114年，地球的人口達到過度飽和，自然資源也幾乎開發殆盡，同時因為臭氧層破洞的情形不斷惡化而加速第四次冰河時期的到來。這些因素使得地球不再適合生物居住，迫使人類加快了開發宇宙的步伐，向浩瀚無際的宇宙展開了探索的旅程。

由於革命性的空間扭曲跳躍理論出現，星際間的旅程變得不再遙遠，人類向宇宙移民的可能性大幅增高，而[illegible]地在廣大的宇宙中發現一[illegible]結構相當類似太陽系的星系NK467，其中第四行星和第五行星的環境與地球非常接近，而第四行星更蘊藏了豐富的自然資源。

由於生存的壓力，各國紛紛放下門戶之見，通力合作開發第四行星。在宇宙移民策略熱線的開發下，烏托邦的理想在第四行星中真正實現了。然而好景不常，犯罪組織和腐敗的官僚意圖染指這塊樂土，假借移民獨立為由，行叛亂之實。歷經漫長的五年，叛亂終於被平息，然而殖民地也元氣大傷，也不復為自由的國度，而成為地球直轄的地域。叛軍的勢力淡出殖民地，在行星四周從事海盜行徑，但殖民地已無力消滅他們。福無雙至，禍不單行，第六殖民地的礦區傳出了異形的出沒，全體人員罹難，無一倖免。

殖民地當局為了平穩民心，使開發的工作得以繼續，不惜重金禮聘戰功顯赫的傭兵來對抗異形入侵。你有勇氣長時間徘徊在生死一線間嗎？你能自異形手中拯救殖民地嗎？你願意將你傭兵的名譽賭在這一次任務中嗎？

▲修理中心，維修一切裝備

絕無冷場的動作場景

吞噬者是一款動作角色扮演型態的遊戲，它不同於時下流行的3D第一人稱觀點的射擊遊戲，吞噬者採用類似極地梟雄（Syndicate）的四十五度斜向視角，使得遊戲過程如同在欣賞一部精彩的動作片，只是導演就是玩家自己本身，你可以自行決定要如何進行。





採用這種介面的優點還包括，劇情故事更容易融入遊戲中，隨著遊戲的進展，玩家會一點一滴的挖掘出異形入侵的事實真相。

吞噬者不但是款動作射擊遊戲，還是一款戰略遊戲，如何在有限的經費中，購買最佳的裝備就是一大難題。雖說，昂貴的武器威力絕對強大，無奈御非一般傭兵所能擁有。但若是善用地形安排陷阱，一枚小小的地雷也能小兵力大功，幹掉一整群的異形。

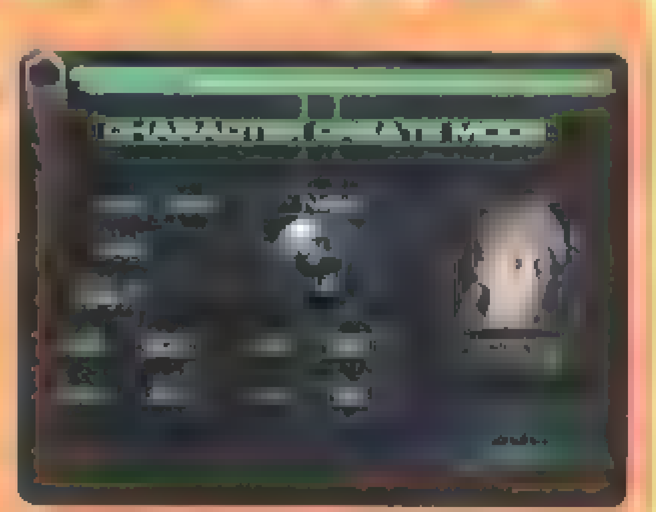


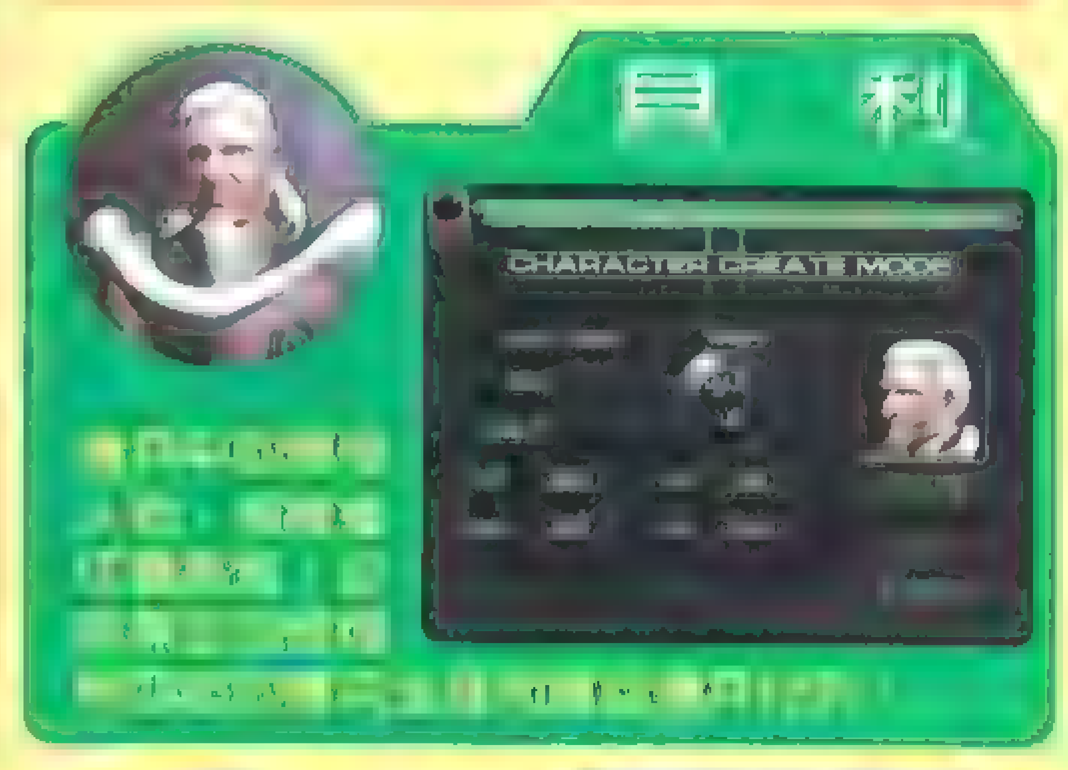
以第三個任務來說，地形狹小，到處都是通道，而且易爆物又特多，是安置地雷或自動感應武器的絕佳場所。先找個狹長的通道，安置好一挺自動武器，或幾枚地雷，同時為了要加速移動的速度，除必備的藥品外，一切武裝都暫時找個地方安置。接著開始四處誘敵，一看到敵人拔腿就跑，不過得看看敵人有無上鉤。若是取得了機動裝甲，那更完美，千萬不要以為裝甲厚就無敵了，機動裝甲的攻擊力不高，所有步兵武

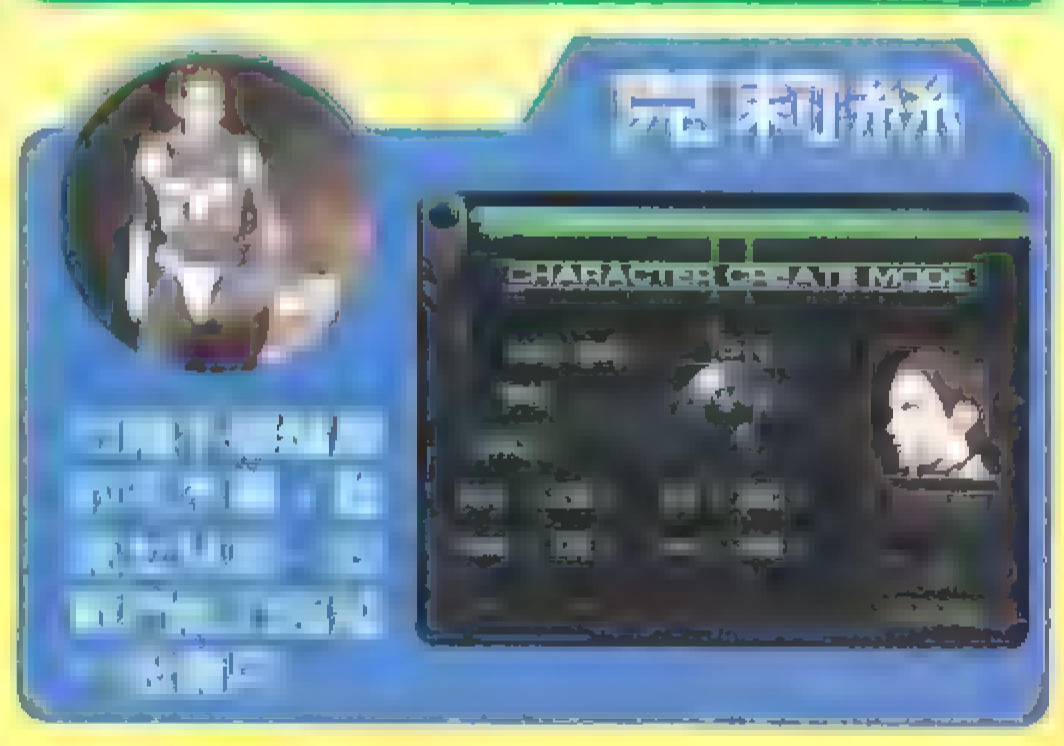














器皆無法使用，所以呢？當防身裝甲就可以了。然後？嘿嘿，看著敵人自投羅網，等著領錢吧。

精明的作戰系統

45度斜向視角使得在玩家在進行任務佈局時，能快速的進入狀況，掌控局面。也巧妙的將策略成分融入遊戲本體，吞噬者不只是一個單純的射擊遊戲，不事先擬定作戰計畫，只怕會蒙主恩寵，損兵折將是意料之事。吞噬者裡的異形可不是那種會前仆後繼呆呆送死的肉腳，他們可是會集體行動的高等智慧生命體，通常喜歡圍毆敵人，以多制少，以強欺弱，更喜歡躲在角落衝出來嚇人。它們也不是那種視死如歸的勇士，敵我懸殊時，也是會三十六計走為上策。所以，憑血氣之勇一味橫衝直撞，只是自尋死路。有時得善用誘敵之計，先行裝設好詭雷或著架設幾支自動感應槍，再以身誘敵，誘使敵人上鉤，一步步踏上死亡之路。所以，找尋異形的行為模式，並視戰場四周的環境，衡量敵我實力的差距和裝備武器的彈藥存量和威力來決定最佳行動策略，是在殘酷的戰場上存活的不二法門。



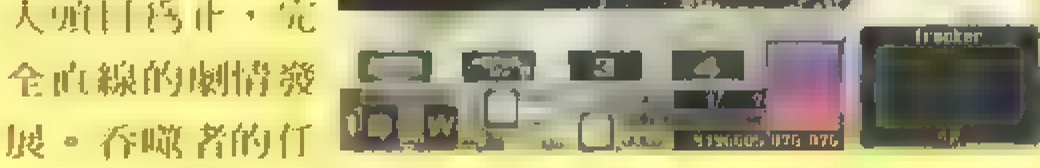
高潮迭起、懸疑不斷的劇情安排

吞噬者不單只有精彩的動作場景，在劇情安排方面，也是高潮迭起，絕無冷場。吞噬者訴說了宇宙移民的無奈的心聲、傭兵部隊的血淚生涯、腐敗官僚的自私自利，彼此關係錯綜複雜，衝突對立不斷。在吞噬者裡，有口蜜腹劍表裡不一的殖民地總督，也有唯利是圖的軍火販子，也有義無反顧肯為朋友兩肋插刀的血性漢子，這些個性鮮明的人物架構了吞噬者故事的氣勢，使得玩家不單單在視覺上獲得了滿足，也在心靈上得到了莫大的震撼，留下了自我省思的空間。



多變性的任務結構

一般遊戲的目的就是殺殺殺，管它是什麼東西，只要是會動的東西，開槍射擊就沒錯了，於是一關又一關的殺戮，直到全部殺完全部的東東，幹掉大頭目為止，完全直線的劇情發展。吞噬者的任務則相當具有變化性，不只有單純地清掃關卡而已，遊戲裡有拯救人質的任務、深入敵人艦艇內部進行限時爆破的任務和衝出重圍逃脫的任務等等，變化多端的任務，使得遊戲的進行不會令人感到單調無趣，彈力疲乏。吞噬者的任務安排適時的配合劇情發展，而且每個任務環環相扣，來龍去脈交代清楚，玩家不會覺得突兀，不知所云。





吞噬者採640×480全彩模式，所有的物件皆有建立專屬的3D模型，刻畫逼真寫實，即使是一旁的小箱子，也絕不馬虎。場景描繪精緻，畫面細節交代清楚，小至通風管的鏽蝕皆不放過。吞噬者的動作細膩流暢，每一種武器的使用皆有專屬的動畫張數呈現，充分表達出該種武器的威力與特性。



而異形的行動更是多樣化，不同習性的異形動作模式有所差異，流暢的行爲動畫，生動的刻畫出異形的風貌。吞噬者的色調設定爲配合遊戲風格，採暗色系色彩爲主，無形流露出一種肅殺的氣氛，帶給玩家一份荒涼寂靜、危機四伏的感覺。





吞噬者的音效採數位品音方式收錄，音效考據詳實，手槍就是手槍，絕對不會是機槍的聲音，單發就是單發，絕對不會聽到連發的槍聲。同時爲了營造太空站空曠寂涼的氣氛，微小細節也不放鬆。仔細聆聽，玩家會發現些微的水滴聲和空調系統的風聲，而腳步聲由遠至近，由小聲變爲大聲，還有迴聲效果呈現，迴盪在空蕩蕩的太空站裡。節奏明確的背景音樂烘托出緊張的氣氛，營造出四面楚歌，身陷險境的氣氛。



射擊遊戲最過癮的莫過於三兩好友齊聚一堂，一起連線對戰，網路上戰況激烈，而口頭上也是脣槍舌戰，無片刻休憩。吞噬者支援了相當多種的通訊協定，從數據機到網際網路連線，一應俱全。玩家可以結夥組織傭兵集團一起完成任務，也可以在吞噬者提供的競技場內來個生死搏鬥，決定誰才是眞正的傭兵王牌，不過別忘了，君子之爭，其爭也君子，不要爲了爭奪王牌的封號，而傷了彼此和氣。





吞噬者提供了四位身懷絕技的傭兵菁英，每位傭兵都有他的特別專長。吞噬者裡沒有等級提升的作法，依據傭兵的戰場表現，每一場任務殖民地政府都會付予相當的酬勞做爲報酬。完成任務時間越短或獵殺的異形數量越多，報酬越高，同時，名聲也會隨之提高。爲了在戰場求生，精良的裝備和優秀的體魄是不可缺的因素，吞噬者的傭兵可以透過改造人體的方式來增強體能和戰鬥技能，然而這可不是社會福利，手術的費用驚人。而戰鬥所需的彈藥，也並非無限量供給，大部分要自行補給。如何在有限的財政預算下，追求人體改造和購置新型武器之間取得平衡，考驗著玩家的智慧。

你準備好了嗎？出發前別忘了檢查裝備，戰鬥時若是因裝備故障而送命，那可眞是冤枉。吞噬者的裝備有使用年限和次數限定，不要以爲存錢買了一支威力超強的Baiper F1霰射槍，便可高枕無憂，要知道越精密的武器越需要細心的保養，不然戰鬥時卡彈，看著異形迎面撲來，那可眞會欲哭無淚，悔不當初。



遊戲 終結工具
玩家必備 現在誕生

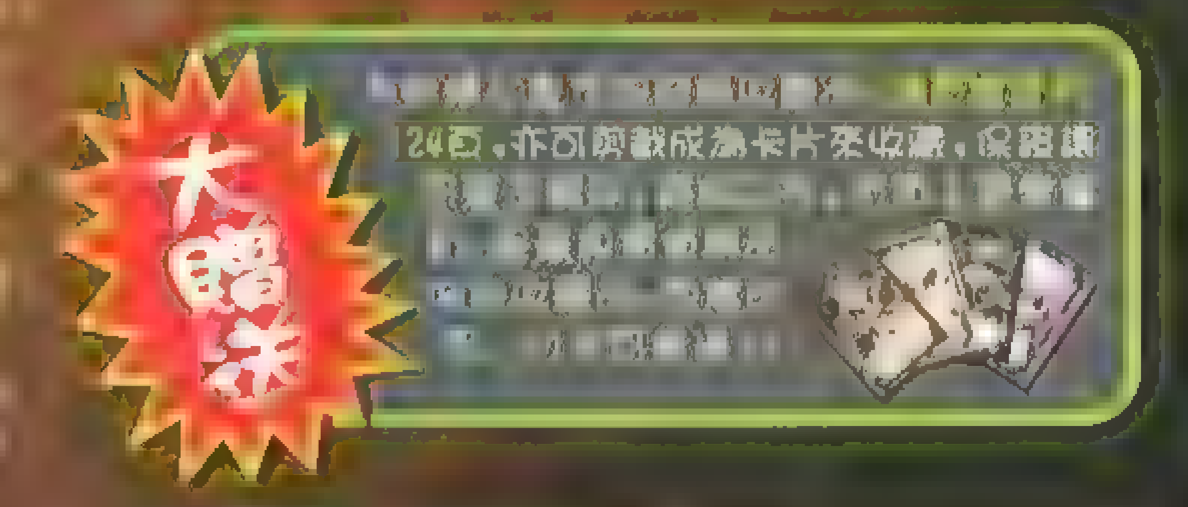
妖精的女兒，
降臨到你家中！

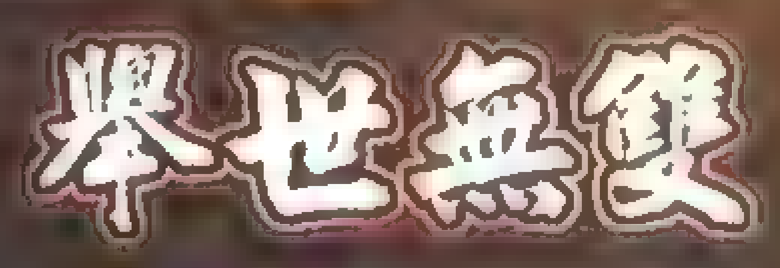


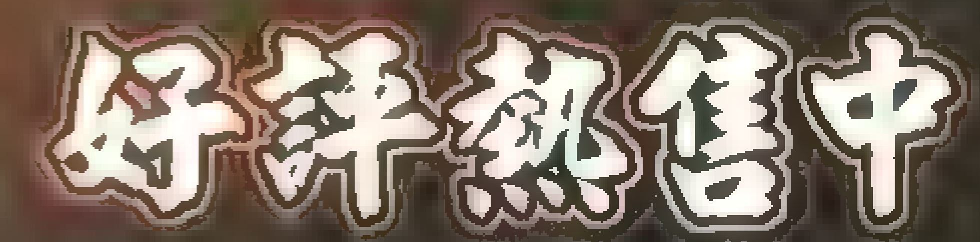


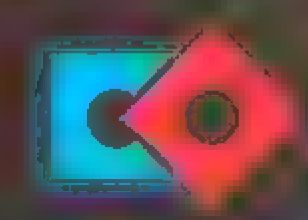
系列之第三彈，在Windows 95上登場！

由您來代理父母，讓渴望成為公主的

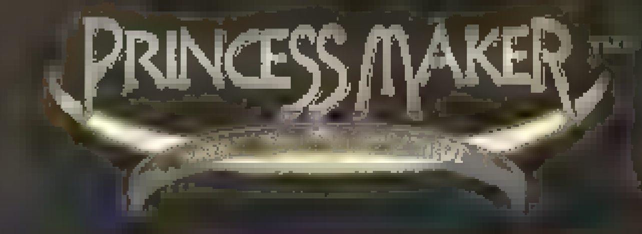








TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-706
URL http://www.kingformation.com.tw/











SOFTSTAR
周邊商品補完計劃
1999年萬用賀卡
極公開
Happy New Year!
Greetings
Angel's
SWEET MEMORY FOR YOU
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
TEL:886-2-2356-3567
FAX:886-2-2356-0969





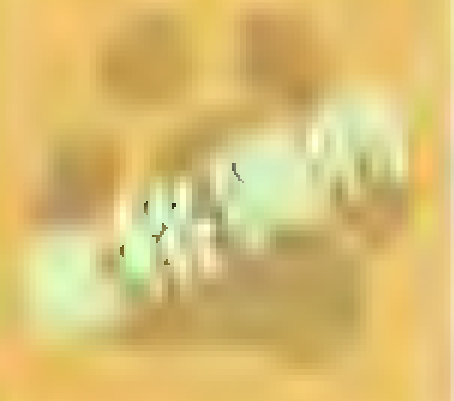
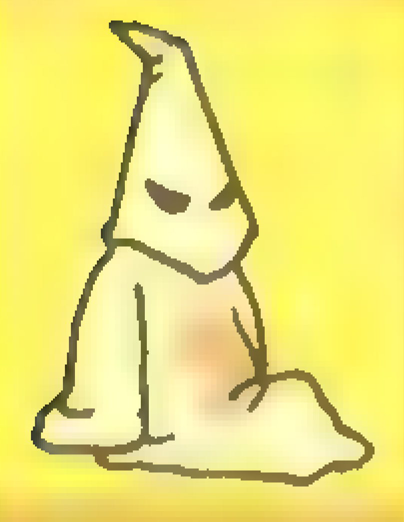


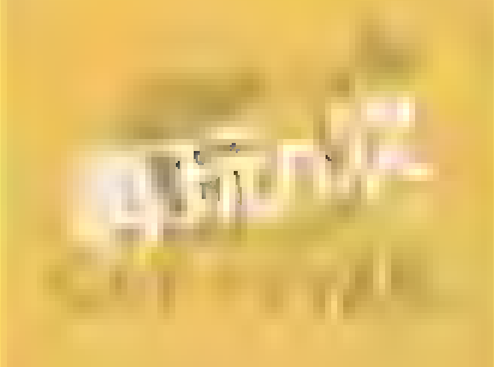













1999電腦育樂多媒體展大宇資訊攤位[illegible]等你喔！

◎時間：1999年台北2月25～28日、台中3月12～15日、高雄4月2～6日

◎地點：台北、台中、高雄世貿展覽館



遊戲類型	角色扮演
系統需求	486DX2-66以上/16MB RAM
操作界面	鍵盤及滑鼠
硬碟需求	200MB空間
發行版本	雙光碟版
建議售價	NT$840元





大宇遊戲周邊產品 GUIDE

【阿貓阿狗模型娃娃】

入口



生動可愛的阿貓阿狗模型娃娃
共有六款造型，最佳珍藏限量品
千萬別錯過喔！

【可愛的真夢、樂樂大富翁造型筆】





【阿貓阿狗滑鼠墊】

【仙劍奇俠滑鼠墊】



大富翁4

讓我們攜手共創全世界的經濟奇蹟！

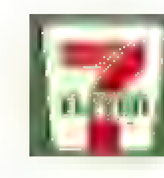


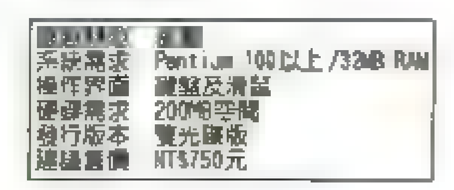




生動活潑的人物動態
淋漓盡致的聲光效果
所有人物
建築及各風景名勝皆以擬真的3D模型建構
宛如五彩繽紛的玩具世界
策略性十足的卡片道具
自由彈性設計的遊戲規則
讓遊戲性更為豐富多變化
鮮活的人物
豐富的事件
人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中

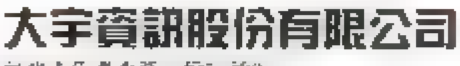






系統需求	Pentium 100以上/32MB RAM
操作界面	鍵盤及滑鼠
硬碟需求	200MB空間
發行版本	雙光碟版
建議售價	NT$750元





大宇資訊股份有限公司
服務專線 (02)2356 0955



TML
台灣大聯盟

棒壇新世代正式誕生……TML

台灣職

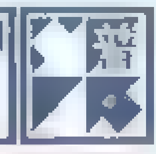
TAIWAN MAJOR LEAGUE

正港英雄
台灣職棒大聯盟
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALL
CHAMPIONSHIP
速度・熱情・活力

SOFTSTAR

大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
ADD 8F NO 88 CHUNG-HSIAO E RD
SEC 2 TAIPEI TAIWAN R O C
TEL 886 2 2356 3567 FAX 886 2 2356-0969
Http://www.softstar.com.tw
服務專線 (02)2356-0955

遊戲類型 球類運動GC060 建議售價 870元
硬體需求 PENTIUM166以上或100%相容機種
記憶體 32MB RAM 以上
作業系統 Windows95/Windows98
安裝需求 4倍數以上光碟機及120MB硬碟空間
操作設備 滑鼠及鍵盤






大聯盟'98
NOW ON SALE!!
[發售中]
視
■ 畫面精緻炫麗640x480的
Hi-color全彩畫面，精美的
選單，讓您輕鬆上手
身
■ 3D立體球場和球隊，全
程的語音和觀眾吶喊，讓你
身歷其境
樂
■ 聯盟賽將以台灣大聯盟總
冠軍為目標，提供完整球季
兩百餘場的激烈競賽
大聯盟
羨慕在棒球場上馳騁的少年英雄嗎？
這一次，你也可以做到！
時　　間：88年2月25~28日
地　　點：台北世貿中心電腦育樂多媒體展
大宇資訊攤位
報名方式：請密切注意2月育樂展大宇資訊相關訊息！
TAIWAN MAJOR LEAGUE

SOFTSTAR

幻界霸者

ALCHEMIST

大宇資訊98年強力推薦・中文即時戰略遊戲

將全世界化為戰場，
是為生存而戰，是為勝利而戰









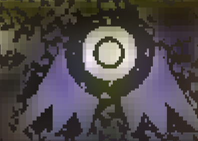
(遊戲特色)

- 五個各具特色的不同種族，十餘名英雄角色交織出五段不同的故事
- 數十種不同特色的兵種，各種不同的地形讓玩家有五種不同的操作方式及多樣化的攻略方法
- 遊戲支援IPX網路連線功能，最大可五人同時對戰提供玩家多人連線對戰的樂趣

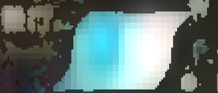
- 作業系統:Windows95以上/MS-DOS5.0以上
- CPU:486DX-66Mhz以上主機或其他相容機型
- 記憶容量:12MB以上(建議使用16MB以上)
- 光碟需求:二倍速以上光碟機
- 硬碟空間:45MB以上
- PCI或VL-BUS顯示卡

A0027 即時戰略 CD-ROM版 建議售價:750元

光速飛行新媒體有限公司
WARP POWER
INTERACTIVE ENTERTAINMENT LTD.



大宇資訊股份有限公司



8F No.88 Chung-Hsiao E. Rd.Sec.2
Taipei,Taiwan R.O.C.
服務專線:(02)2356-0956



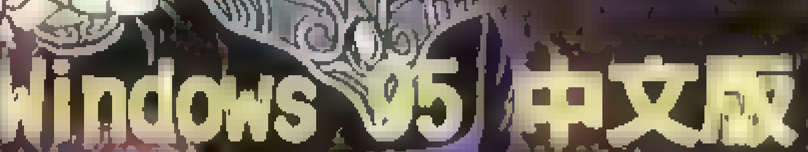
BOTHTEC

常勝VS.不敗
銀河的霸權落入誰的手中?



宇宙曆799年，
廣大遼闊的銀河，儼然成為針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場，
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，以及同盟軍『不敗的魔術師』～楊威利
在這兩派正義的激烈衝突之下，銀河已被野心的熊熊火焰燃遍，
以廣闊的銀河為舞臺，眾多個性迥異的登場人物於此進行戲劇化的鬥爭
『銀河英雄傳說V』以全POLYGON多邊形製作的船艦與3D動畫
試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役忠實地予以重現
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝
眾所期盼的全新『銀河英雄傳說V』，即將開創另一個新的世紀……





銀河英雄傳說V

- ●精心製作C.G電腦動畫，展現艦隊戰鬥之臨場感
- ●體貼玩家而設計，簡單便利的視窗操作系統
- ●新增艦隊之陣形、態勢選擇，戰鬥更具變化性
- ●全POLYGON多邊形製作之艦艇單位，名將旗艦歷歷在目
- ●總計60個以上的單元劇情，波瀾壯闊的時代劇即將開幕
- ●獨創之360度全方位移動，戰鬥系統，艦隊運作一覽無遺



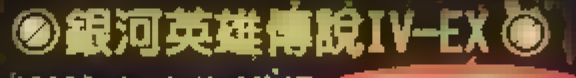


(此為Win95日文版畫面，僅供參考)

作業系統：視窗95中文版專用
CPU：Pentium 90MHZ(建議使用133MHZ以上)
顯示模式：640＊480像素以上
256色以上
記憶體：16MB以上
(建議使用24MB以上)
硬碟空間：30MB以上空間
光碟需求：2倍速光碟機
(建議使用4倍速以上)
操作介面：鍵盤、滑鼠　建議售價：780元

★1999電腦資訊多媒體展即將展開
時間：1999年台北2月25～28日
台中3月12～15日
高雄4月2～6日
地點：台北、台中、高雄世貿展覽館

請密切注意大宇資訊攤位各種活動
百萬大獎等著你喔！



A0026 CD-ROM.2枚組
建議售價：720元







大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No.88 Chung-Hsiao E. Rd.Sec.2
Taipei,Taiwan R.O.C
TEL:886-2-2356-3567
FAX:886-2-2356-0969


風色幻想
感動
極緻
直擊
驚豔
聖戰，
即·將·開·始
第一名
WIN95/98專用
CD-ROM
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD
http://www.fy.com.tw
Fax:(04)202-2557



閃靈奇兵

中文版





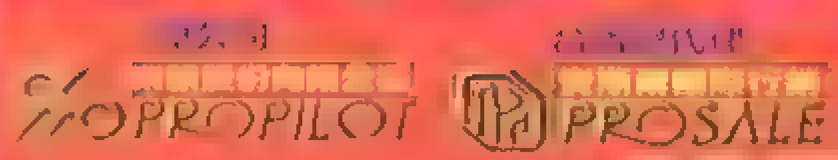




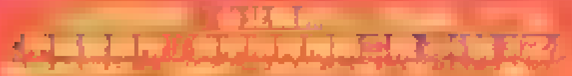












Windows 95
Windows 98

本軟體附送完全攻略光碟
含地圖集、攻略

SEGA PC™
AN INTERACTIVE MOVIE

你如何面對看不見的敵人？
用聽的嗎？

ENEMY ZERO™
絕命凄殺

W
A
R
P.

開始了!!

請上網投票，還可參加抽獎喔！

www.worldwise.com.tw

玩家天地

美田文化事業股份有限公司
洽詢專線：(02)2662-5266
傳　　真：(02)2662-5263

光 刀

世紀末最強之探索
ARPG
中文版

Blaze & Blade

Eternal Quest

預定上市：1999春

替自己殺出一條血路！

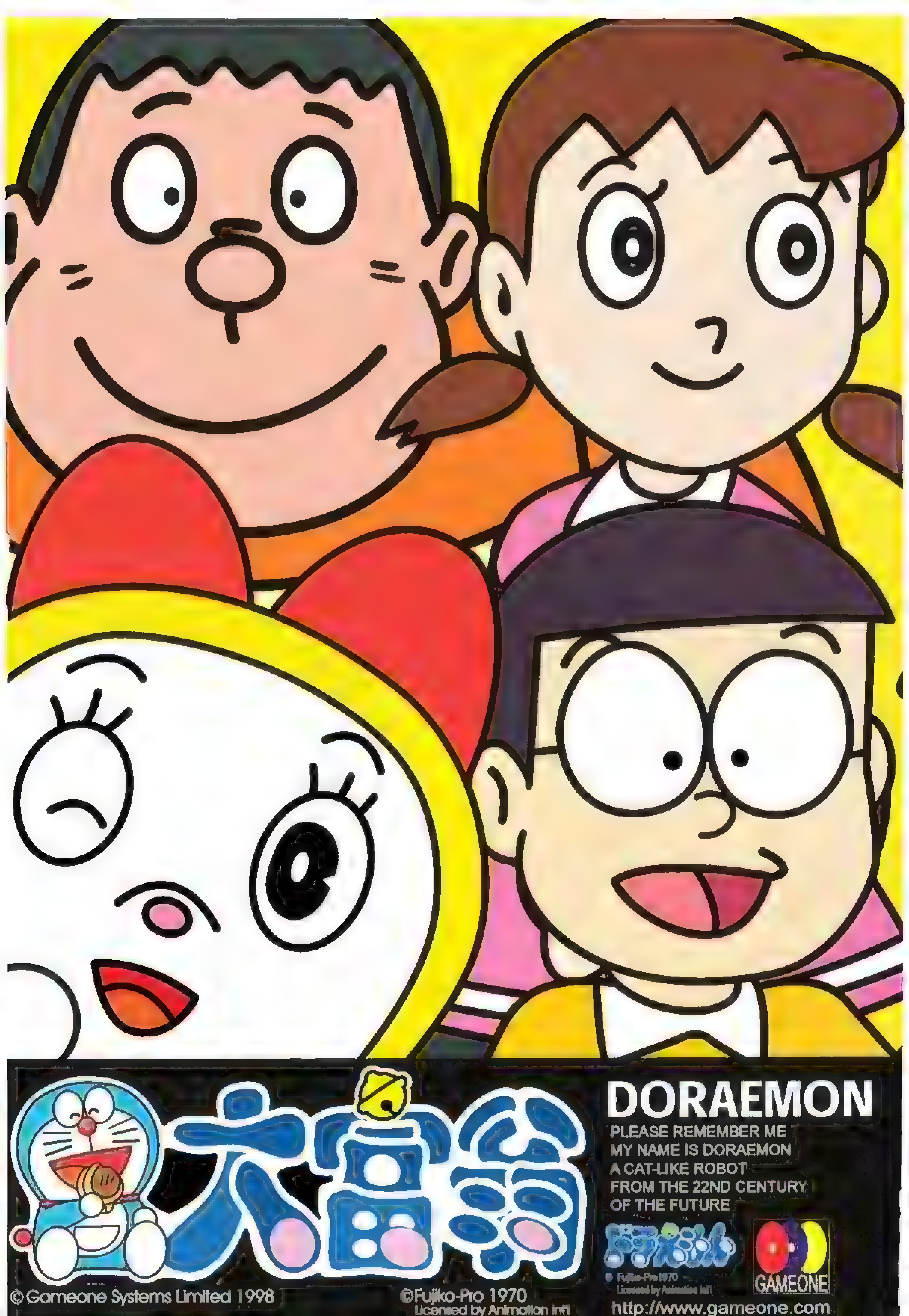
疾速毀滅者

狂奔上市

www.worldwise.com.tw

玩家天地

傳真 (02)2662-5263



DORAEMON
PLEASE REMEMBER ME
MY NAME IS DORAEMON
A CAT-LIKE ROBOT
FROM THE 22ND CENTURY
OF THE FUTURE
GAMEONE
© Gameone Systems Limited 1998
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l
http://www.gameone.com


熟悉的漫畫人物
超過40種有趣道具可供使用
數十種命運事件
緊張刺激小遊戲
原裝正版多啦A夢主題曲
支援4人同時進行遊戲
首創遊戲成績証書
最愛的 最棒的大富翁
迷戀銅鑼燒怕老鼠有神奇口袋的 妥帶者
功課老做不完又膽小的
欺負人又愛打小報告的
五音不全偏又愛唱歌的
甜姐兒
乖寶寶
創造夢一般的大富翁冒險故事...
軟體世界
智冠科技股份有限公司


文武全才的唐伯虎，
真的惹上了超級大麻煩？
武林中出現的這張「富可敵國」八美圖，為什麼讓唐伯虎頭痛不已？
自認對文學造詣有十足把握的大才子，
為什麼還會被人欺負的抬不起頭？
最大男人主義的唐伯虎，
為什麼還好意思跑到酒樓去學女聲、穿女裝？
這麼多的「為什麼」，難道，唐伯虎真的惹上了超級大麻煩？
【九 空】
玉纖弄水涼浸腕
輕雲風露不知寒
【秋 香】
春山如笑眉能語
秋水為神目與成
江南才子
唐伯虎
遊戲特色：
綜合文、武、機智及戰鬥，玩家可盡情掌握江南才子唐伯虎的命運。
自由度極高，沒有固定模式，玩家必須按照任務來面臨不同的挑戰。
機動性極高的戰鬥能力時間制，如何以最輕鬆的方式獲勝，正考驗著玩家的智慧。

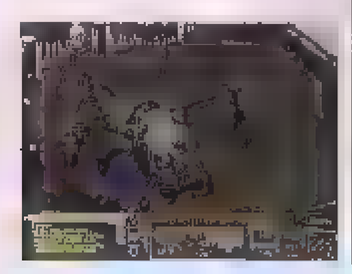

工作室
【陸昭容】
秋水秀麗江南光
千嬌百媚女娥皇
【羅秀英】
綽約仙子倚畫欄
落花如夢又黃昏
【馬鳳鳴】
金鈿花釵細襉裙
滿身輕褸裊芸香
多種動畫式極招「怒海嘯天」、「蟠龍吐珠」、「虎躍三式」等失傳絕技也驚天登場。
絕妙的煉酒功能，當「夢泉水」、「孔雀淚」等酒水及「雪中荷」、「千輪花」等酒果煉化之後，將會有更意外的招式讓你拍案叫絕！
3D場景多達八十多個，劇情在精緻美麗的全景大圖中發展，清新的感受更是與眾不同。



／黃啓禎

寫在前面

異塵餘生這個角色扮演遊戲的劇情規劃是多線方式，玩者並不需要以特定的順序才能完成遊戲，而且隨著角色屬性不同的規劃，將會有不同的過程，因此如果角色設定和筆者不同的話，以下的攻略過程可能會有些許出入，希望各位玩者可以自己嘗試其他的方式看看。



異塵餘生 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



為了證明自己是神選之人，一開始你就必須穿越村中長老指定的這個地方。洞窟之中只有螞蟻和蠍子兩種生物，如果戰鬥力不夠的話，能避就避，想賺經驗可以等完成試煉之後，到村中找人醫補之後再回來。在某些區域設置有簡單的陷阱，只要小心的就能簡單避過。比較容易卡住的部份是兩道上鎖的門，第一道需要使用開鎖技能才能打開，



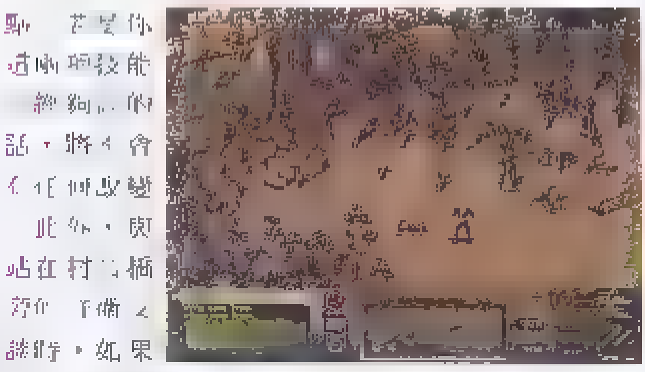
第二道門則必須要使用炸藥品項，你可以在地板上人坑旁的瓦礫找到一份新的塑膠炸藥（Plastic Explosives）。把守最後一道門的是全村中的高手，你必須要和他徒手單挑，為了公平起見，你身上的物品都被收繳到門旁的木箱裡面，戰勝之後記得回去拿。這一場戰鬥對於[illegible]敏度低或是不擅長肉搏戰的玩者而言會非常吃力，開打之前記得存檔一下進度。





當你完成了試煉歸來，將會出現在長老的營帳前，與長老交談，她會告訴你Klamath城的Vic擁有[illegible]幫著村[illegible]號此[illegible]的水壺，應該由[illegible]後來就會拿這個水壺給你，還有一些錢幣。接下來倒不必急著[illegible]，可以自己在村[illegible]四處蹓躂一下。在[illegible]兩個人可以教你一些基本的戰鬥技能，分別是站在村子東方營帳內的Jordan，與他交

啟可以使近戰技巧（melee skill）增加十點，另個則是站在人頭像旁的Lucas，他則是可以讓你的空手武術技巧（unarmed skill）增加十點。有些點，若是你這兩項技能已經夠高的話，將不會有任何改變。此外，與站在村口柵旁的……準備之護符，如果



擁有足夠的感應力（Perception）的話，將會發現他的矛尖有一點不同，原來是用燧石（Flint）做的，主角的嬸嬸Morlis正好有一塊，不過她要求要以炸藥粉交換（其實用偷的比較快，在她帳篷中的某個箱子內……吧！），將燧石拿給士兵，他就會幫你把長矛改良，使它更具傷害力。

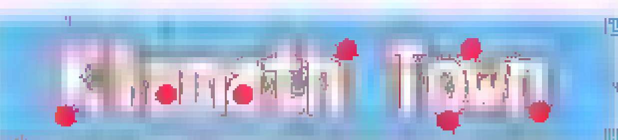
主民村……簡單任務需要的完成，最簡單的是幫站在水井旁的Feargus修好抽水馬達，只要使用修理技能就解決了。接下來幫村中的巫醫Hakunin清除田裡的怪植物，如果你角色的戰鬥技能不高的話，這些植物會對你造成很大的困擾，如果發現生命點數太低的話，不要





傷，反正是免費的。巫醫除了醫療之外，還可以幫忙製造藥粉，但你必須提供他Xander Root與Broc Flower這兩種藥草。最後一個是幫Nagor找回他的狗Smoke，牠就在村子西北方出口的森林之中，你必須要繞過輻射污水池到森林西邊帶牠回來，這裡有些突變蜥蜴（Geckos），如果戰鬥力不強的話還是能避就避吧。

好了，現在可以往Klamath城出發了！



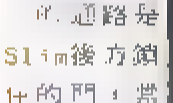
來到Klamath這座城是個標準的小城鎮，先到洛場附近的……的……裡找到……講機，再去Golden Gecko Tavern找John Sullivan哈啦，如果你講話對他胃口的話，他將會提升你一些戰鬥技巧。接下來就可以自由地接任務了，在城門旁的佈告板可以看到不少任務列在上面。

首先是幫智壯漢Torr的任務，你可以在剛進城鎮的街道上找到他，任務是幫他清除騷擾牛群的



蠍子，這個任務相當簡單。不過當你趕到牧場時，將會發現一對雙胞胎兄弟鬼鬼祟祟地站在旁邊，與他們交談後會發現原來是這對狼狽為奸的兄弟偷偷地讓Torr搬家，佔……其土地，在此你可以把他們痛扁一頓或是幫他們騙走Torr。假如你選擇騙走Torr的話，隨後他會出現在……（Canyon），被一台發瘋的機械人挾住，機器人動作並不是很快，你可以讓他加入隊伍，安全地帶他離開。

下一個任務是解決Trapper Town的鼠患，鼠





防止這些變種囓齒動物，當地居民將整條街道全部都封閉起來。唯一的通路是Slim後方鎖住的門，當你接下任務就可以跟他拿鑰匙，或是用偷的，打開這道門，在封鎖區域之內有一間槍械店，裡面有兩雙膠鞋記得都要拿走，接下來進入地下洞穴，清除那裡的鼠王以及牠的徒子徒孫。有一道門必須要使用炸藥開啟，你可以在門旁邊的櫃子裡找到炸藥。接下來你將發現自己在街道的另一邊，那裡有一輛車之中藏著重要的Fuel Cell Regulator，請不要忘記拿，除非你想坐十一路公車橫越南加州荒野。

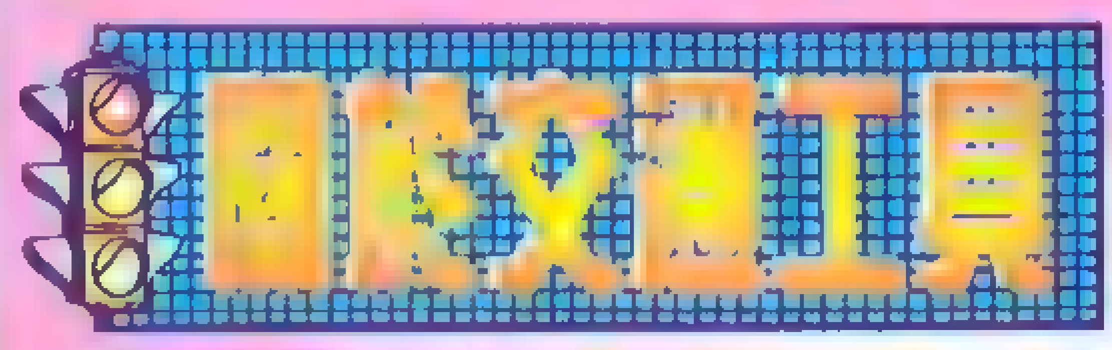
Buckner's Inn是本區域的重心，你可以在此找到第一個可以加入的NPC Sulik，他因為喝醉酒將店砸毀欠了老闆娘350元而必須留下來工作償還，只要你可以幫他付清費用，他就會加入你的隊伍，如果身上現金不夠也沒關係，只要救回老闆娘的丈夫，在感激之餘，她會答應免除Sulik的債務。接下來去幫老闆娘Maida Buckner找回她失蹤的丈夫Smiley，Smiley被困在城外西北方的廢料洞穴（Toxic Cave）之內，洞內遍佈著綠色的污水，只要走過就會受到傷害，此時剛剛拿到的膠靴就派上用場了，請記得要帶兩雙，不然當你找到Smiley之



後，他會將你身上的膠靴拔去穿，到時候可就來得去不得了。除了污水之外，洞穴之中還有不少金色變種蜥（Golden Gecko）對於初期的玩者而言是個強敵，戰鬥前請記得存下進度。Smiley就躲在洞穴第二層後方的房間之內，讓他加入隊伍，並帶他走到洞口就算完成任務。此外，這裡還有一部故障的發電機，如果你將它修好的話，就可以啓動另一個房間的電梯，不過這部電梯必須要電子開鎖器（Electronic Lockpick）才有辦法打開，裡面可以找到不少高級裝備，你可以日後再回來拿。

當你救出Smiley之後，回到Buckner's Inn，將可以看到Smiley坐在店裡，與他交談將可以學到剝製蜥蜴皮的技能，以後打死金色變種蜥就可以再屍體中找到它的皮，一張約可以賣一百多塊錢。下一個任務是替坐在Buckner's Inn的Whisky Bob到城南森林區的小屋中替他的私酒蒸餾器加燃料，城南森林區有不少金色變種蜥活動，如果你已經學會剝製技巧，就可以撈到不少外快。要完成這個任務，只要進入小屋之中，將蒸餾器旁的木材拿起來裝上去就算完成。此外，當你接下Bob的任務之後再去找Golden Gecko酒店的老闆，他會花50元要你透露Bob蒸餾器的地點，自行決定要不要答應。

根據Vic在澡堂工作的女友所提供的情報，他到The Den出差就沒有再回來過，那個地方也就是我們下一個目的地。



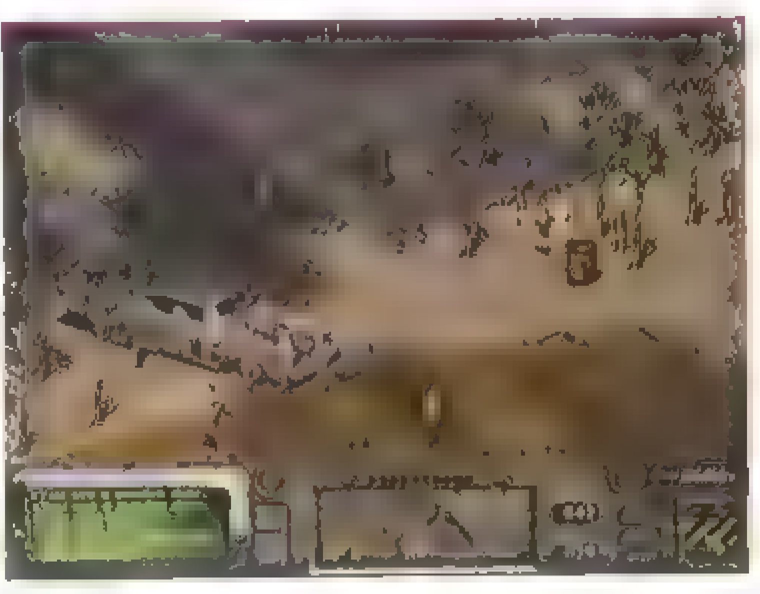
在FO2中你不再需要徒步橫越荒漠，因為可以找到汽車當交通工具，不過製作小組可不會讓你這麼輕易的就得到代步工具，你必須在三個遊戲地方來回奔波，並花上一大筆錢。為了方便各位讀者，以下就個別地將有關的任務整理出來。首先在Klamath完成清除鼠患的任務，在廢車中找到Full Cell Regulator，接下來到The Den內的廢料場找Smitty談話，他表示可以賣給你一部車，不過除了你手上的零件之外，還需要電池（Battery）。接下來前往Vault City的難民區，將會發現一個正在哭泣男孩，幫他找回丟掉的娃娃，你可以在酒吧右側圍牆旁找到它，將娃娃還給小孩之後等待一會兒，注意那小孩的談話內容，等他提及石塊底下藏著工具之後，再去翻找酒店右後方的石堆就可以找到一把板手（注意，小孩未說出來之前就去翻石堆是找不著的）下一步是進Vault City市民區找Valerie，將板手拿給她，過幾天之後再回來，Valerie會送你一套超級工具組（Super Tool Kit）。

接下來將這套工具拿給Gecko廢料區的Skeeter換取你所需要的電池，回到The Den，將Full Cell Regulator與電池交給Smitty，再奉上2000元汽車費用與1000元裝修費，就可以取得你的代步工具。此外，汽車的行李箱也可以讓你用來存放身上放不下的裝備物資。要注意一點，這部汽車是採用電力推動的，你必須使用能量武器用的能源匣（Small Energy Cell或Micro Fusion Cell皆可）來替它充電。充電的操作過程是：將游標移到汽車行李箱，按住不放直到次選單出現。選擇背包圖形指令，再選擇能源匣就可以完成充電手續。

The Den



這是一座中型城鎮，裡面也提供了不少賺經驗點數的任務，不過我們先做完正事再說。經由田野調查（就是四處與人哈啦）得知，Vic得罪了鎮上的奴隸公會頭子Metzger而被關了起來，直接去找他談，讓他允許你見Vic一面，將在他房子內找到的對講機拿給他之後，再回去找Metzger要求他釋放Vic。你得要花1000元才能贖他出來（如果玩者扮演女性角色可以半價優待，不過得先和Metzger過夜）。如果實在看Metzger不順眼的話，日後可以再回來找他算帳，並放出所有奴隸，可以得到額外的



5000點經驗值。當你救出Vic之後，由他口中得知Vault City這個地點可能有GECK的消息。

以上就是The Den的一般性任務解說，首先來到Becky' s Club，先聽聽Leona講完故事(350exp)，再與老闆娘Rebecca談談，她會要你去找一個名叫Fred的傢伙討回200元欠債；他通常會出現在賭桌旁或是俱樂部南邊Flick的裝備店中。當你找到Fred之後，他表示身上沒有那麼多錢，問你可不可以借給他？如果你借給他的話，經過數



週之後再回來，將會發現Fred換上體面的西裝，帶著奉送一大筆錢和裝備給你。當你幫Rebecca討回欠債，她會再請你去找一本書。這本書會在幾個隨機地點出現，請睜大你的眼睛找吧！接下來開餐館的大媽（Mom）也有事要你幫忙，就是幫她送餐點給廢料場的Smitty，完成之後的代價是免費飽餐一頓。

下一站是Vic表示可能會有Geck線索的Vault City。

在Becky' s Club斜對面的房子裡有一群幫派份子，他們的頭兒Lara會要求你到城東的教堂看看裡面賣的是啥名堂，接下這個任務之後去找守在教堂旁的Tyler，騙他說你是來裝備檢查，他就會讓



你進入。將結果回報給Lara後，她會要你再跑一趟，找奴隸頭子Metzger詢問是否容許她幫派火拚。當Lara得知Metzger並不在意此事之時，立刻決定展開行動。此時再與她交談，她將會要你去找出Tayler的弱點。去找Tayler聊一下，將會得知他晚上將會離開教堂去參加宴會的情報。將此事回報給Lara，她會邀請你加入奪取教堂內毒品原料的幫派火拼行動。接下來你可以決定加入Lara的行動或是跑去告訴Tyler這個祕密。不管加入哪一邊，都會有你的好處。

最後是一個靈異任務。在午夜時分，鋼鐵兄弟會基地隔壁的破屋會出現一道幽魂，在屋內四處尋覓她所失去的東西。這道遊魂是可憐的Anna，原來她魂之所繫的金項鍊盒被偷走了。去餐廳找大媽詢問鬼屋之事，她會告訴你曾有一個幫派份子在那屋子睡過，這傢伙就是站在The Den西區東側那三個痞子之一。找他要回金項鍊盒還給Anna，她會很滿足的變成一堆地上一堆骨骸。唉！佛上西天，鬼下陰間，幫忙就幫到底吧！在屋子附近某個書櫥可以找到一把鏟子。到城東區的墓地尋找Anna的墓碑，讓她入土為安吧！



Vault City

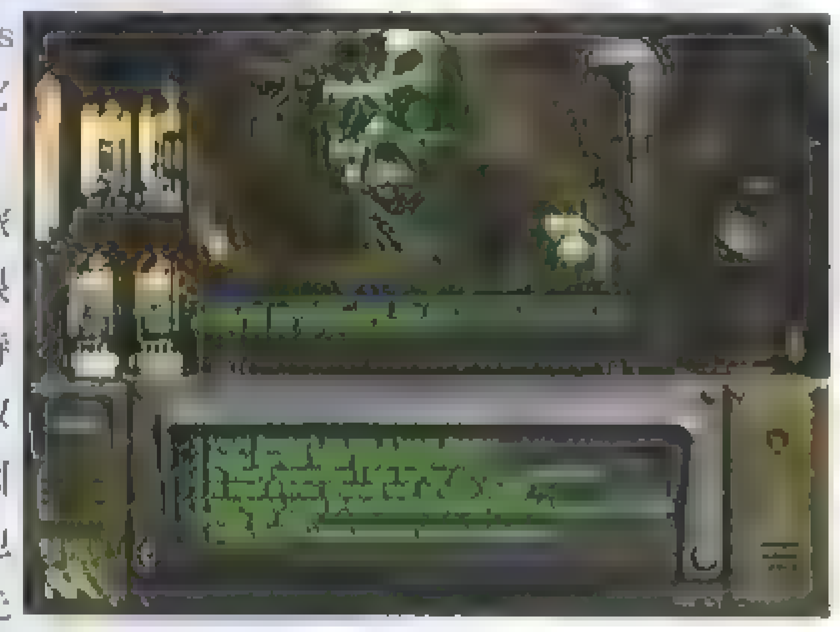
這是一個厲行隔離政策的城邦，任何非市民在此的任何行動都會受到限制。你來此的主要目的是在地下庇護所的電腦裡找到關於Geck的資料，但這是市民才擁有的權力，先想辦法成為市民吧！不過第一件事是通過守衛那一關，你將需要白日通行證（Day Pass）才能進入Vault City的內圍地區。去找大門旁傳達室中的Wallace申請通行證，你可以直接用三寸不爛之舌叫他交出通行證，或是找出掠奪者的根據地來換取通行證。他們的大本營就在Vault City南方。不然直接從Wallace身上偷一張，或是半夜潛入辦公室打開鎖住的櫃子拿一張都可以。

接下來到Vault City北方的市政廳（Central Council），如果智力在九點以上，可以去找Gregory參加測驗，通過就可以成為市民。不然就乖乖地去找第一市民Lynette，她會給你一項測驗，就是解決鄰近的Gecko核子反應爐污染地下水源的問題，完成之後就會賦予你市民的身分。首先到Gecko找老變種人Harrold談話，得知反應爐的運轉有點失靈，必須要換裝一樣叫做Hydrolectric Magneto Sphera的零件才能使它恢復正常。接下來順便到廢料區找



Gordon交談，他會交給你一張經濟資料碟片(Economic Data Disk)。

回去市政廳找Macclure告訴他你所需要的零件，他會叫你去找在補給辦公室（Amenities Office）的Randal領取。然後順便將Godron給的資料碟片交給他。拿到所需要的零件之後，回到Gecko請Festus幫你將它裝上去，但是這傢伙膽子很小，有時候會不敢去修；因此在與他談話前先將進度存起來比較保險。修好反應器之後再與Festus交談，他會拿給你一張反應器資料碟片(Reacror Holodisk)，並告訴你反應爐的運轉還不是很順利，希望你進入Vault City地下庇護所第三層的電腦下載。



成為市民之後，就可以正大光明地進入地下庇護所第三層的電腦查詢關於GECK與Vault15的資料，並更新攜帶型腕上電腦內的座標資料，順便替Festus下載反應爐最佳化的資料，以便日後拿給他。來此地的主要目的完成，接下來就是接任務賺經驗的時間。Vault City的一般任務如下：

住在外圍區酒吧北面帳篷的Smith需要犁田工具（Plow），替他去槍店花$800買一把，他會送你一把.44 desert eagle手槍。

住在外圍區酒吧南面帳篷Amanda的丈夫Joshua因為與Vault City的警衛起衝突被抓去奴隸中心(servant allocation center)，你可以市民身分與負責的官員Barkus交涉，並花1000元將他贖出來。

酒吧前有個叫Curtis的小孩在哭泣，原來他的娃娃不見了，你可以在酒店右側牆邊的垃圾堆旁找到，交還給他之後等待一下，他會開始與娃娃對話。當他提及石塊底下藏著工具之事，再去翻找酒店右後方的石堆就可以找到一把板手。

酒吧的酒保Cassidy厭倦了安逸的生活，可以說服他加入隊伍一起冒險。他是一位不可多得的幫手，能夠使用各種類型的長槍、自動步槍與散彈槍。

矯正中心（Correction Center）的Stark需要你去偵查Gecko週圍的地形，只要在Gecko週圍八格走一遍就可以回來領賞。接下來他會叫你去探勘到NCR的路徑，只要去過NCR之後再回來報到就可以了。

維護中心（Maintain Center）的Valerie需要一把板手（Wrench），如果你已經替小孩找到了娃娃，就可以直接拿給她。過一兩天再回來找她，可以拿到Gecko的Skeeter想要的超級工具組（Super Tool Kit），用它來換取汽車用的電池。此外，Valerie正好是Vic失散多年的女兒，如果你正好帶著Vic，會有一段有趣的對話。

還有一些比較瑣碎的小任務就一併說明了。與位於地下庇護所醫療室的護士Phyllis聊天，如果能說動她出去看看Vault City外面的世界，將可以獲得額外的經驗點數。如果你的角色是男性的話，還可以順便捐出你優良品種的後代給Vault City的精子銀行。在外圍區一座帳篷裡有個呻吟的病人，你可以使用輻射特效藥醫好他。在Vault City內圍街道徘徊的Thomas Moore，如果你跟他談得投機的話，他會請你送一個手提箱給New Reno城的Bishop先生，你可以獲得一些獎賞。

Gecko

這是一個由變種人所控制的核子反應爐廠區，你來這裡主要的目的是使這裡的反應爐運轉順暢，不會製造出污染地下水源的廢料。這部份已在Vault City解說過了，因此我不再贅述。在此僅列出上文未提及的一般性任務：

在廢料場區開店的Percy要我尋Woody the Ghoul。他去The Den之後就沒有下落，其實躺在The Den棺材展示的木乃伊就是Woody，只要花錢打開棺木叫他起床就可以了。

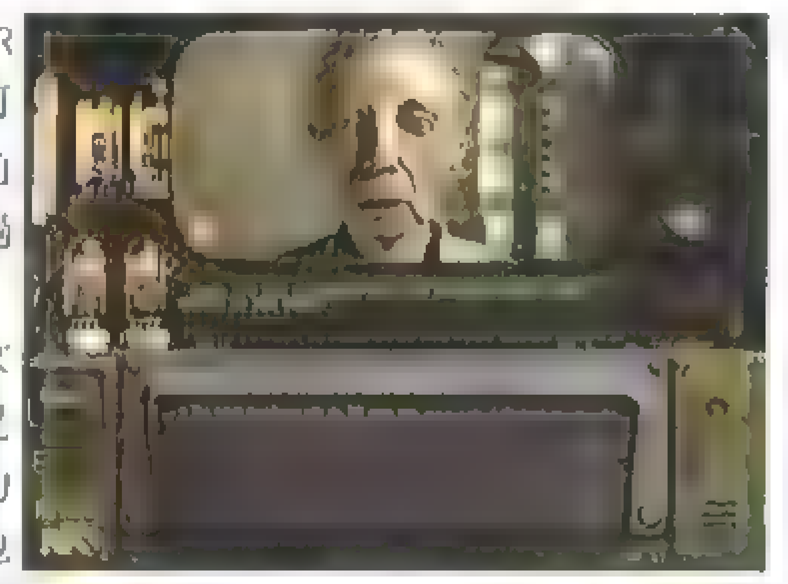
廢料場賣給你電池的Skeeter需要3-step plasma transformer，而反應爐區的Jeremy正好有一個，不過十分官僚的他非得要你提出申請表(Request Authorization form)才肯交出來；你可以在老變種人Harrld身後的書桌找到一張。當Skeeter取得他所要的零件之後，會免費替你修改一次武器。

在廢料區後方小屋中有個地下通道，當你走到盡頭，會找到一隻想要征服世界的鼠王Renewal。如果你身上正好有Chess Poof可以分給他的話，將會在他口中獲得如何修理反應爐的一般性線索。

此外，如果你與站在Harrold旁邊的變種人醫生Lenny交談時提到你是上一代英雄的後裔，他將會加入你的隊伍。Lenny的戰鬥技能雖然不是十分出色，但是他卻有自我醫療與醫療隊員的能力（叫他醫療的方式是使用你的醫師技能在某個隊員，如果Lenny的醫療技能比你高的話，他會走上前去替你代勞），而且生命點數很高，在戰鬥之中很不容易陣亡，是個良好的肉盾型隊員。



這是由前一代小城蔭沙鎮（Shady Sand）所發展而成的城邦國。NCR大致可以分為圍牆外的自由市場（Bazaar）與圍牆內的城邦主體。要注意一點，當你進入圍牆內區域時，手上不能持有武器，就連你的隊員也是一樣，不然會遭警衛攻擊。因此，為了方便起見，最好將隊員扔在自由市場區獨自進城。



在NCR城內，你可以見到主角的祖父救過的Tandy，當年的小女孩現在已是年華逝去的老婆婆，也是NCR的總統。她會要你去Vault15找尋一樣電腦零件（Computer Parts）。

NCR也有不少任務可以接。首先是自由市場區的奴隸頭子Vortis雇用你去偷取NCR游騎兵基地地圖，游騎兵的總部就在NCR市中心區的東側，其中一個櫃子裡藏著你所要的地圖。當你完成Vortis的任務之後可以再回來這裡找NCR Ranger的頭子Elise，他會要你殺死Vortis，放走他所拘禁的所有奴隸。

在自由市場區的酒店晚上會出現一個叫Merk的傢伙，他會雇用你殺死城內教堂中的教徒士。不過當你殺死她之後可是會惹毛城裡面的警察，這種任務要接之前可要三思。

Westins農場需要一個人看守牛群，你可以在警長Doorway處得到這個消息。當你看守牛群時，會發現幾隻死爪怪物，如果你的戶外生活技能夠高的話，就可以跟蹤牠們找到Vault13的位置。

Westins農場有個叫Bob的傢伙。請他喝酒，他就會告訴你醫生偷走了他的地圖，這張圖上面有Vault13的位置。事後去找醫生問起這件事，他就會將地圖賣給你，不過價錢可不便宜。

當你經過市中心東北的動力室時，正巧遇到一位發瘋的警察想把發電機轟掉。一旁的女孩Mira會要求阻止他，請馬上舉槍將那傢伙的頭轟掉。接下來還要記得修好發電機。

NCR有一間鋼鐵兄弟會的基地。與門口的警衛交談，得知在西邊有一座靠海的大都市叫舊金山，那裡的鋼鐵兄弟會可以提供更多的援助。

Vault 15



這裡有一群難民住在地下庇護所的入口處。他們對外界的人不太友善，你得要做些好事才能使他們信任你。當你與Rebecca交談時，得知她的女兒Chrissy失蹤的事，這個任務非接不可。當你答應Rebecca後，與堵在小徑入口的Dalia交談，告訴她你是來尋找失蹤的Chrissy，她就會讓開路。進入另一個畫面，你將發現一間小屋，Chrissy就被關在屋內。你可以說服看守她的警衛放人，如果說得不成，就只好看誰槍比較快了。

將小女孩帶回去見Rebecca之後，去見屋子裡的Zeke他會要求你消滅盤據在Vault 15中的Kahn幫餘孽Darion以及他的黨羽，並給你一張紅色磁卡，讓你得以進入庇護所之內。進去之後遇到盜匪可以假裝是新來的騙過他們；如果不成就只好殺進去了。在第一層有位被盜匪擄來的醫生可以免費幫你醫療，當你感到不支就可以回到這裡治療。

在第三層的櫃子裡可以找到一些補給品以及Tandi需要的電腦零件（Computer Parts）。你將會遇到Darion，不必客套，拔槍就射吧！接下來在這裡其中一部電腦中有Vault 13的資料，將它載入到攜帶型腕上電腦中。如果你的科學技能夠高的話，還會順便發現有關Darion派到NCR間諜的資料。

當你解決掉Darion之後，Zeke會再請你與NCR交涉合作事項，只要去找NCR的Tandi就可以談定。依照劇情下一步就是直奔Vault 13了，不過現在你可能錯過了一些好地方；雖然和主線劇情無關，卻能夠提供相當的任務與大量的裝備，以下是大致的說明。

攻略秘笈 Solution

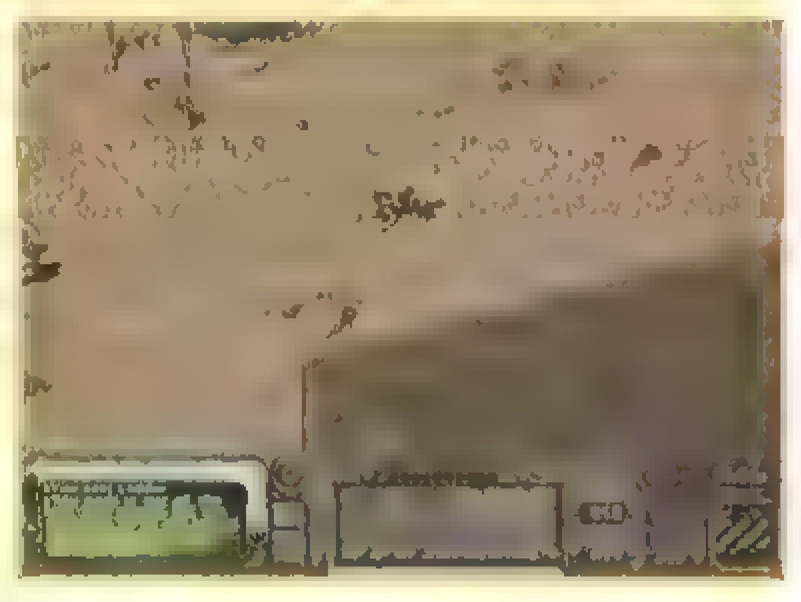
★異塵餘生 II★

Modoc



標準的農莊。你可能在這裡完成終身大事，不過要離婚可就有點麻煩。Modoc提供下列的任務：

Grisgam的牛群被野狗群騷擾，請你晚上去守夜，當狼群來襲時請瞄準一點，射死牛隻可是要扣錢的。



Farrel的花園遭受鼠患，請你幫忙清除。扁死那些鼠輩之後，他會再請你：找回他朋友Cornelius誤會他所偷走的金錶。這是一個味道不太好的任務，首先將你的隊員留在雜貨店前，帶著炸藥進去Farrel房子北方的化糞池入口。將炸彈裝在擋住去路的石頭堆上，設定時間三分鐘，然後趕快爬出洞口以免被波及，炸彈會引爆沼氣將石頭炸開，化糞池內的黃金也會被炸得滿天飛舞；回到洞穴殺死裡面的巨鼠就可以找到金錶。

Redding

這是一個礦業小鎮。黃金吸引了各地蜂擁而來的礦工，也帶來了不少麻煩。這裡的警長腿受傷了，你可以代他進行一些例行任務：第一個任務是



鎮長兼雜貨店長Jo要你去探查東北方的幽靈農場，找出他們的農夫Karl失蹤的原因。當你到達幽靈農場，進入農舍時，將會掉到一個地下洞穴，與守衛交談叫他帶你去見首領Veager他會要求你帶訊息給Modoc的領導人，也就是雜貨店老闆。雜貨店老闆會要你找出Karl的下落，他就是The Den大媽酒店的醉鬼。接下來Jo會叫你去問為何農場外有一堆屍體，去問Vegear，他會說那都是假的。最後讓雙方達成協議就是你的責任了。



皮革廠的Balthas的兒子Jonny失蹤了。其實他是在井底玩的時候誤入地洞，跑到幽靈農場去了。他就是地下湖旁邊那一群小孩之一，與他交談並告訴他父親名字以取得信任，他會叫你去找Vegeir報備，回Modoc告訴他的父母，當Modoc與幽靈農場雙方達成協議，Jonny會被護送回Modoc。



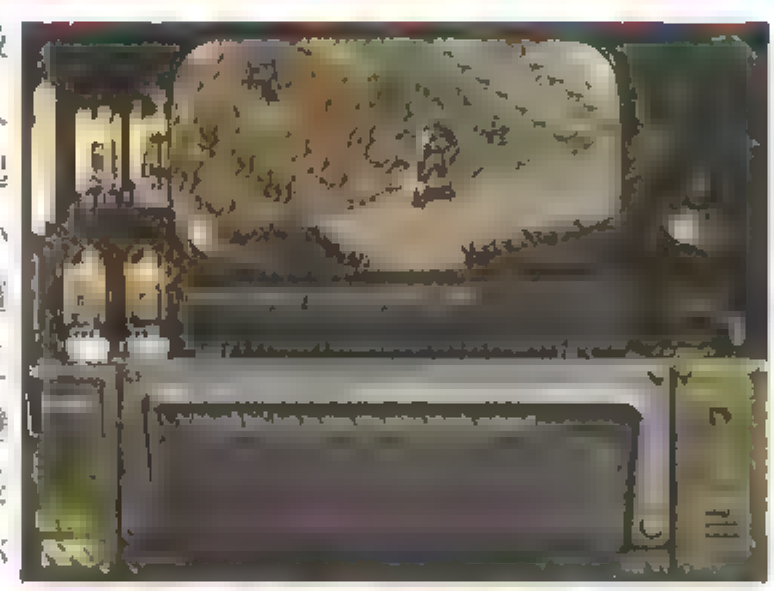
趕走佔據市長房子的寡婦，你可以冷血地踢走她或適時地提供援助；接下來是停止酒店的混戰，可以用嘴巴或是手上的槍來解決；最後是找出誰割傷了風塵女郎，只要找城裡面的居民交談就可以找出線索。最後一個任務是清除盤據在Wanamingo礦區的強盜，這個用槍解決就行了。



這裡有兩家礦業公司，他們的採礦機都需要

個晶片才能動作。它可以在一部廢棄的採礦機找到，不過該地點盤據著許多像異形的怪物。你必須到礦坑中找到晶片，順便清除那裡的怪物。要小心灰色的異形母蟲，牠可不是很好對付的，消滅牠後記得把異形蛋也全部打破。

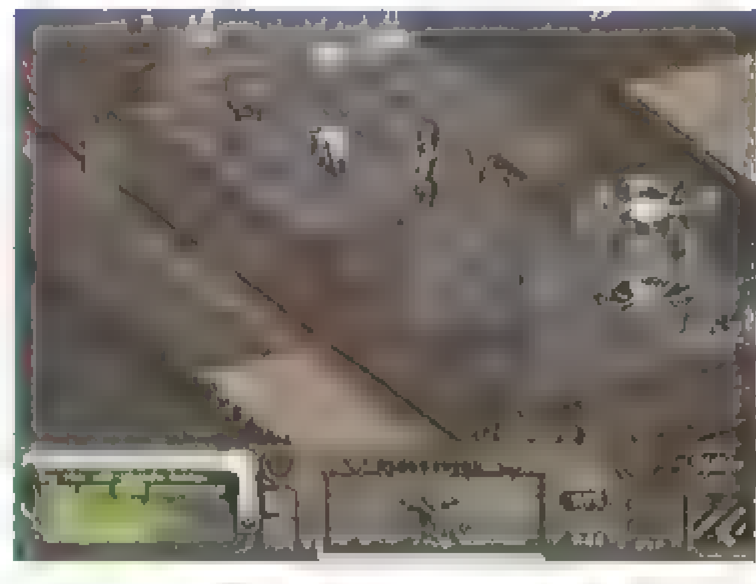
Broken Hills



由超級變種人與人類合力建起來的礦業小鎮。維持這裡秩序的是一個超級變種人警長Marcus，你得幫他找出鎮上失蹤人口的下落，他們的屍體可以在城內居住區的地下室裡面找到。此外，當你處理完鎮上所有的任務之後，就可以邀請他加入隊伍。Marcus擅長使用重武器，特別是六管機槍與火箭筒類型的武器，是後期對付裝備精良對手的好幫手。



礦坑裡的空氣濾清器（air purifier）壞掉了，工頭Zaius希望你幫他處理一下，缺少的零件可以找New Reno城西區藥店的老闆拿，只要跟他提到工頭的名字就可以拿到了，回到Broken Hills的礦坑將它裝上。不過礦坑內毒氣瀰漫，會不斷地降低你的生命點數，必須要記得帶醫療用品。在田裡有一株會說話的植物，如果你拿鏟子將牠移植到老變種人Typhoon房子前的院子，牠會告訴你打敗怪博士所養出的高智商蠍子的辦法。



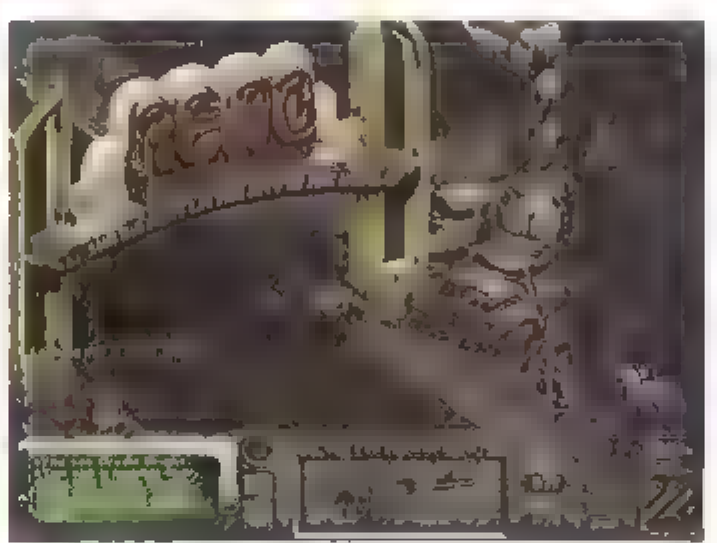
變種人Eric抱怨房子的空調系統出力不夠，解決的方式是去找發電機操作員要他多撥一些電力給Eric的房子，不過你得要來回跑個幾趟才行。



老變種人Typhoon知道一批寶藏的下落，你必須先替他找到貓爪雜誌（Cat and Paw Magazine）、成人娃娃（Dolls）以及好酒一瓶（Rorgunt）以滿足他的需求，他才會乖乖地講出來。

New Reno

這是一座罪惡之城，所有的事業被Bishop、Wright、Mondino and Salvatore四大家族所瓜分，每個勢力都彼此敵對。每個家族都會提供幾個任務，只要你完成就可以加入他們的行列，這裡沒有腳踏兩條船這一回事：當你加入了任一個家族，只要進入另一家的勢力範圍，他們絕對是拔槍以對。





這裡的武器店提供相當精良的裝備；特別是你加入了某個家族之後，老闆會另外搬出一些特別的裝備賣你。此外，武器店後方地下室之中藏著一個軍火狂，可以免費替你修改武器，你必須在白天店





老闆站在前面時，開鎖潛入後方的房間，那裡有幾條狗守著，不過牠們只會吼叫不會攻擊，樓梯就藏在貨架後面。

Mondino家族從事毒品事業，他們扣押了一個天才小孩Myron製造最新的毒品。你可以接下Mondino遞送包裹的任務，混到他們在城外的工廠將Myron救出，他會加入隊伍。這個小孩個性腐爛，戰鬥力差，唯一的能力是只要提供他基本的藥草原料，就能幫你製造藥品。

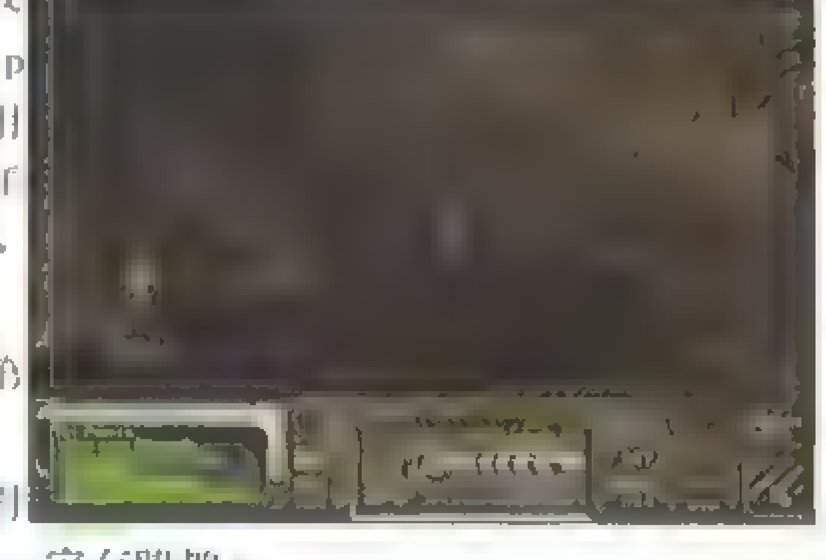


如果你第一次開車到New Reno城的話，只要離開車子停放的區域，回來時就會發現車子被偷了。你可以追蹤輪胎的痕跡到一間修車廠，你可以唬修車廠老闆說這部車是Bishop先生想要的，而將車子收回。不然，讓你手上的自動步槍說話也成。



Raider's Camp

這些掠奪者不時的騷擾Vault City以及附近幾個村鎮，他們的大本營在Vault City南方約八格距離之處。你必須進入洞穴之中找到基地入口，洞裡面機關陷阱重重，得要步步爲營。這裡的盜匪裝備都很精良，在沒拿到比手槍更好的裝備之前，不要進來送死。當你清除所有盜匪之後，可以找到三張名牌，上面的數字就是打開保險櫃的密碼組合。裡面可以找到Bishop先生雇用這些盜匪的證據，Vault City的第一市民Lynette對這件證物一定有興趣。



Sierra Base

New Reno的Wright家族派你來探查這座廢棄的軍事基地。基地門口的自動機槍塔還在活動狀態，任何人接近就會自動開火，你可以利用射程比較長的狙擊步槍在自動機槍塔射程範圍外逐一破壞之。

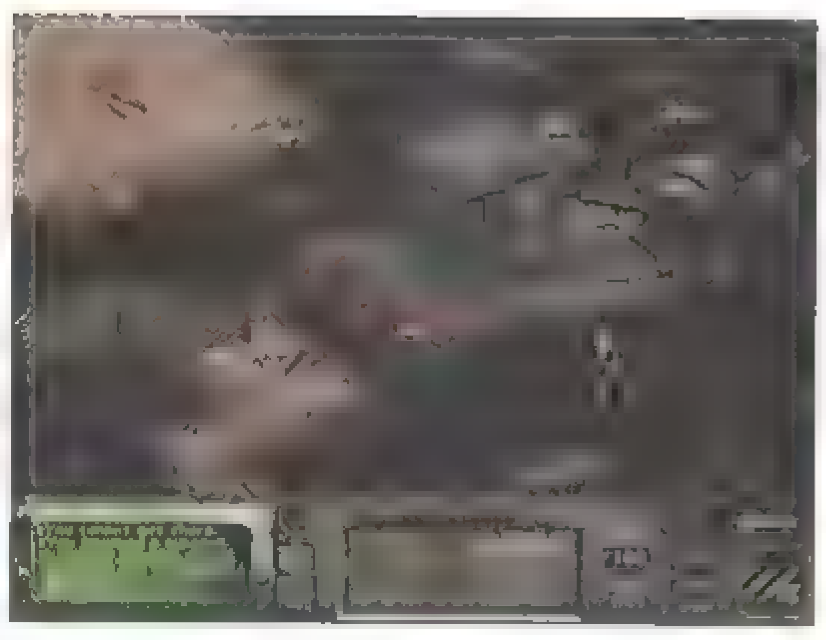


在基地旁的小屋裡面可以找到砲彈，將它裝填在基地前的榴彈砲裡面，就可以將基地的鐵門轟開。接下來進入基地右方的發電機房將基地總電源關掉，以關閉基地裡面部份保全設施。

當你進入基地內部時，將發現整層樓都被力場所隔離，但是因爲電力不足的緣故，原本不能通過的力場現在可以勉強擠過去，不



過而過的人還是會受到不等的傷害。在入口處的書桌抽屜內可以找到一張紙條，上



面有解除本層所有力場的密碼。

第一層的醫療室之內除了醫藥補給品之外，還可以找到Dixon的眼球以及醫療容器（Med Gel），用眼球通過電梯的視網膜掃描系統，讓你可以在第一層到第二層之間移動。在第三層可以找到Clifton將軍的眼球，可以讓你到達第四層。注意一點，如果用錯眼球的話，將會觸發警報。此外，如果你有電子開鎖器的話，可以打開載貨用電梯的門，就可以利用載貨電梯在所有樓層移動。

第二層最北方的箱子裡藏著不少高科技武器，通往這裡的三條通道只有中間那一條沒有設陷阱。上電梯南邊不遠房間內的終端機，如果設定在自動檢查模式，可以暫時停止警鈴訊號。在這一層東南端高壓電地板旁房間的終端機，可以將本層所有的力場和高壓電地板解除，不過你得要先從電腦裡Email找出密碼的線索。

第三層有台天網（Sky Net）人工智慧電腦，你可以藉著終端機與它交談，不過要注意你的口氣，把它惹毛了是會叫保全機器人出來教訓你的。天網電腦表示它希望能離開這個地方，叫你去第四層找機械腦來讓它寄宿。在天網北面不遠處有個終端機與工作台，有台壞掉的機器人擺在那裡等著裝修。你必須到第四層自動生化實驗室找尋可供天網電腦程式輸入的機械腦（Cybernetic Brain），你得要有足夠的科學技能才有比較大的機會挑到正確的腦子。找到腦子之後，還需要醫療容器（med gel）與驅動器（motivator），驅動器可以在毀壞的機器人身上找到。將所有東西裝上去之後，在旁邊的終端機執行裝

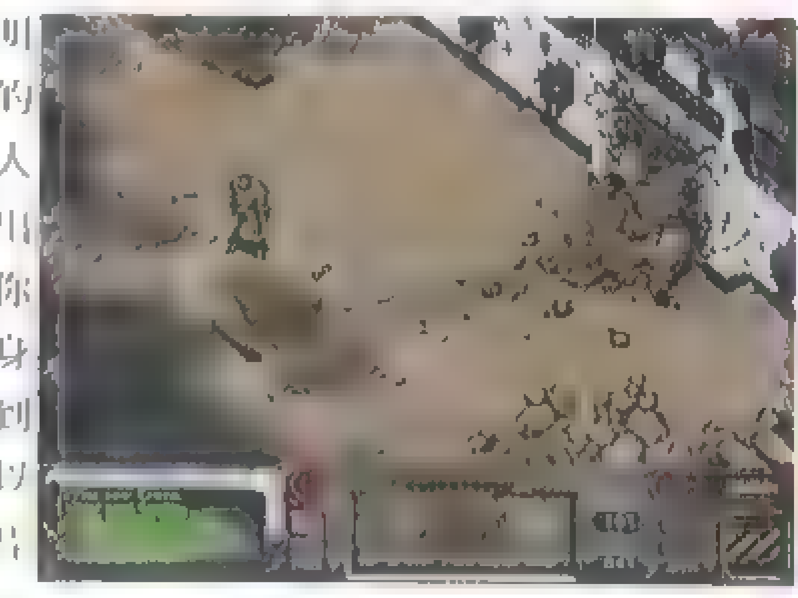


配命令，就可以製造出另一個隊員，Robo Brain。最後將找到的武器裝備裡新加入，這個區域就算大功告成。

Military Base

這個基地你可以在NCR得到線索，當你到達之時，入口已經被炸崩塌。打開的方法是將炸藥擺在你在附近找到的鐵棒（Iron Bar）之上，再將它是到入門前的台車（Cart）之上，就可以將入口炸開。進入之後，修好第一層的發電機就可以使所有電梯能夠運作。

這個基地可以找到不少好裝備，包括動力裝甲；不過你得先清除此地瘋狂的超級變種人。在第四層有個叫Melchior的超級變種人頭目會叫出死爪攻擊你，打死他身上可以找到高斯手槍以及資料碟片



Vault 13

好了，回到主線。當你來到祖父的故鄉，發現這裡被突變的死爪所佔領，還有一群人類跟牠們住在一起。原來這是突變的死爪，不但有高智商，還愛

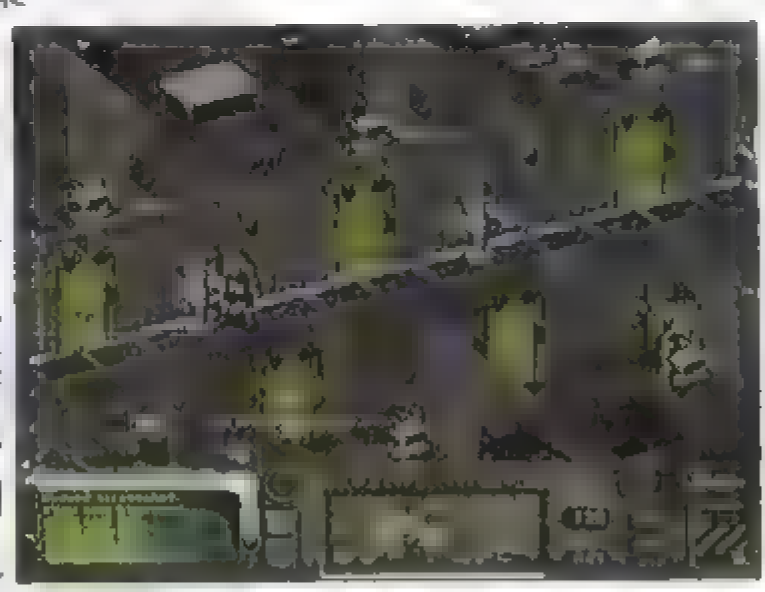


好和平。你必須幫牠們修好語音辨識系統（Voice Recognition Module），零件可以在New Reno城的槍械店裡面買到。當你修好電腦，就可以得到你朝思暮想的GECK，順便將櫃子裡的導航裝置（NavCom Part）也一併帶走。此外，這裡還有一位名叫Goris的死爪可以加入隊伍，不過加入一段時間就會因事件發生而離去。

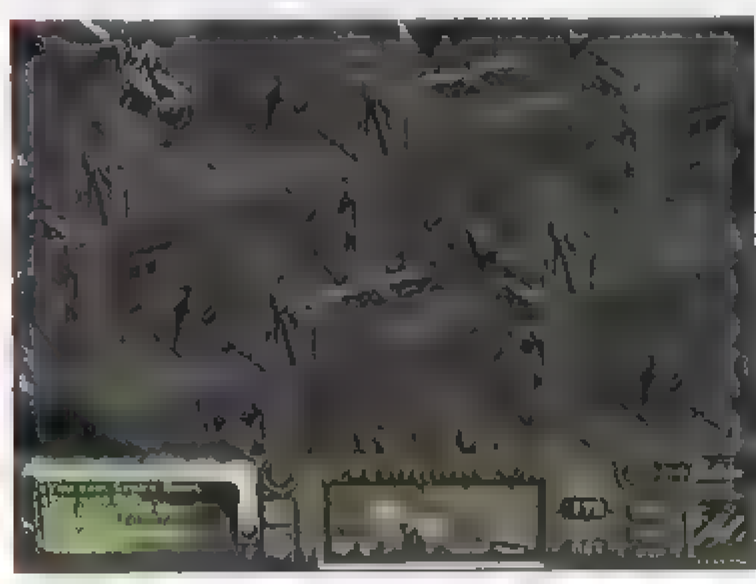
拿到GECK之後，當然第一時間就是衝回去你的家Arroyo村，可是你將發現整座村被夷為平地，所有的人都被綁架，只留下垂死的巫醫Hakunin，告訴你由天空落下飛行巨獸，裡面的人帶走了所有村民；而她們來自一個叫Navarro的地方。在開始行動之前，先繞到Klamath附近的輻射廢水洞穴，修好那



裡的發電機，用電子開鎖器打開電梯，進入地下儲藏室。不過得先打敗守在這裡的保全機器人，它會發射火箭攻擊你。在櫃子裡面可以發現不少高級裝備與各式彈藥。



接下來劇情會變得十分緊湊，筆者不再分成不同的地點說明，讓各位一口氣衝到底。到了舊金山先接下鋼鐵兄弟會的任務，門口的守衛會要你前往Navarro取得直升機的藍圖（vertibird plans），接下任務之後，將所有的隊員留在舊金山直奔Navarro。在那裡你將在一家廢棄的加油站遇見Chris，以狙擊槍在遠程將他射死，免得他來得及通風報信。在旁邊小屋中可以找到一道地門通到基地內部。如果你現在身上已經有裝甲服，請先脫掉。進入基地之後找安全士官談話，他看到你沒有護甲，會叫你去領一件制式裝甲服。他旁邊房間的鐵櫃裡面就可以找到一件，有了這件制服就可以在基地內部通行無阻了。

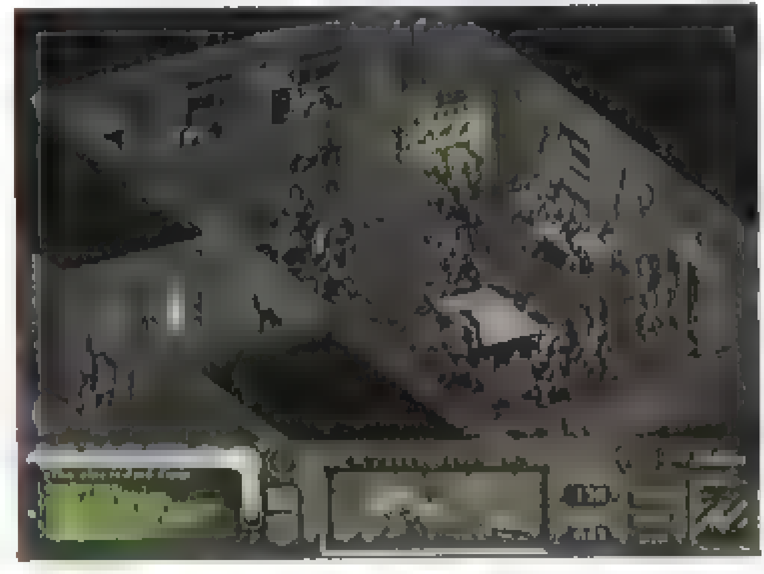


乘坐電梯到達地面，儘量避免遇到基地指揮官，不然他會叫你去站衛兵。先去地圖中央部份的餐廳找一位廚師，你可以得到許多寶貴的消息，包括Quincy與Raul不合的小道消息與電腦的密碼。然後你可以在地下室的電腦之中查到包括藍圖存放地點與敵人大本營座標地點等許多寶貴的資料。接下來去找技師Quincy交談表示需要藍圖，然後去找隔壁穿著白袍的技術人員交談問清楚藍圖去處，回過頭去找Quincy，表示是Raul派你過來的，他咒罵幾句之後，就會讓你在他身後的櫃子取出藍圖。

在地下一層瘋狂研究人員的房間有條機械狗K-9，不過牠缺了一樣零件而無法動彈。你可以挑撥Raul與Quincy兩個人打架，就有時間拿到Raul身後櫃子裡的Motivator，也就是K-9所缺少的零件，修好牠之後，你的隊伍將會加入一條機械戰狗。

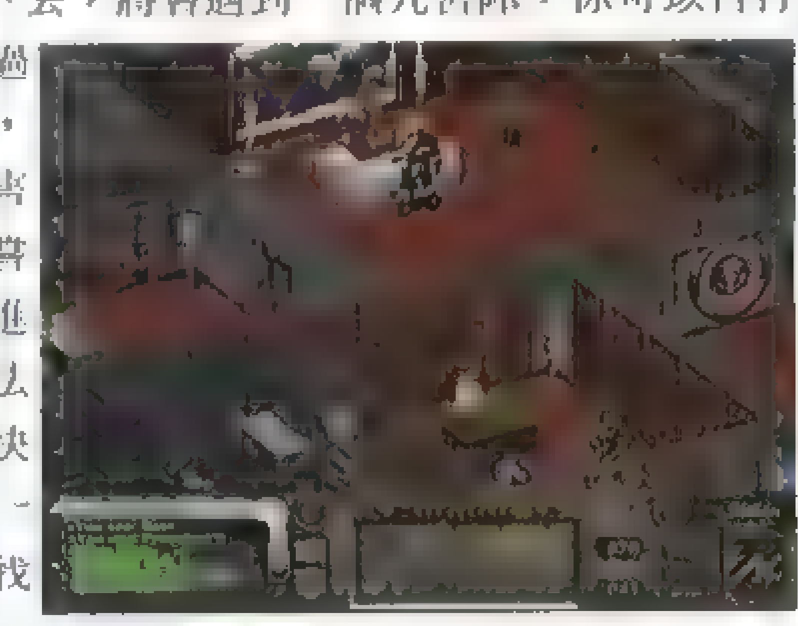
最後是去找另外一件重要的東西，叫做Fob。它就藏在你剛剛混進來的入口不遠處一間有警衛站崗房間的鐵櫃之中，你可以唬那位警衛說要來檢查而進入房間，不然把他斃了也成，不過你得要跑得夠快。這裡的警衛身上的裝備都十分精良，如果你的戰力不足的話，不要戀戰。取得藍圖和Fob之後，就可以不用再回來了，除非你想練功與賺裝備。

回到舊金山將藍圖拿給鋼鐵兄弟會員，他會讓你使用裡面的設備，如果你身上有特殊的記憶體模組（Memory Module），就可以永久地增加某樣屬性。舊金山的港區有艘故障的油輪，需要三樣東西才能使它再度開動，現在你手上應該已經有電腦導航晶片（NavCom Part）和油輪鑰匙（Fob），現在只差燃料而已。你可以進入油輪的底層救出一個被異形包圍的女孩，然後去找油輪幫的頭子Badger，他會答應幫你侵入電腦取得油料，但是他需要一點時間。



在等待的時間你可以先去挑戰中國城的惡棍Lo Pan，和他在擂台上空手比武，不過這痞子在快輸時會掏槍出來，請注意。過幾天之後回來，Badger表示他已經幫你取得燃料。此時再回到底層，用Fob打開鎖住的門，將導航晶片裝到其中一台電腦，然後去領回你的隊員，並將任何有用的東西都放在身上，特別不要忘了帶GECK和工具箱，接下來就可以到船長室開動油輪了。看完航行的動畫之後，你正式來到敵人的大本營，原來是一座鑽油平台。

在第二層可以找到被囚禁的村民，與關在房間內的長老談話，她要你往底層去炸掉反應爐切斷電源，然後村民們就可以乘此機會逃到油輪上。往旁邊的樓梯下去，將會遇到一個九宮陣，你可以自行通過，不過地板有電，會不斷傷害你，只要嘗試錯誤加進度存取大法就可以解決。再往下一層，可以找





找到總統，跟他交談後發覺他已無可救藥，乾脆一槍斃了他，在他身上可以找到密碼。接下來到下一層，是反應爐的所在，走到最右上角反應爐北方的控制室，用炸藥轟掉中間那一個終端機。接下來你只剩下九分鐘可以逃走，一面解決擋路的不長眼傢伙，一面往上逃。當你逃到最頂層有許多自動砲塔防衛的甲板時，最後的大頭頭就站在那邊等你。你可以用潛行的方式跑到終端機旁，利用總統身上的密碼啟動叛變反制程式，那些自動砲塔就會幫你攻擊大頭頭，將他擺平之後離開油井，就可以等著看結局動畫了。



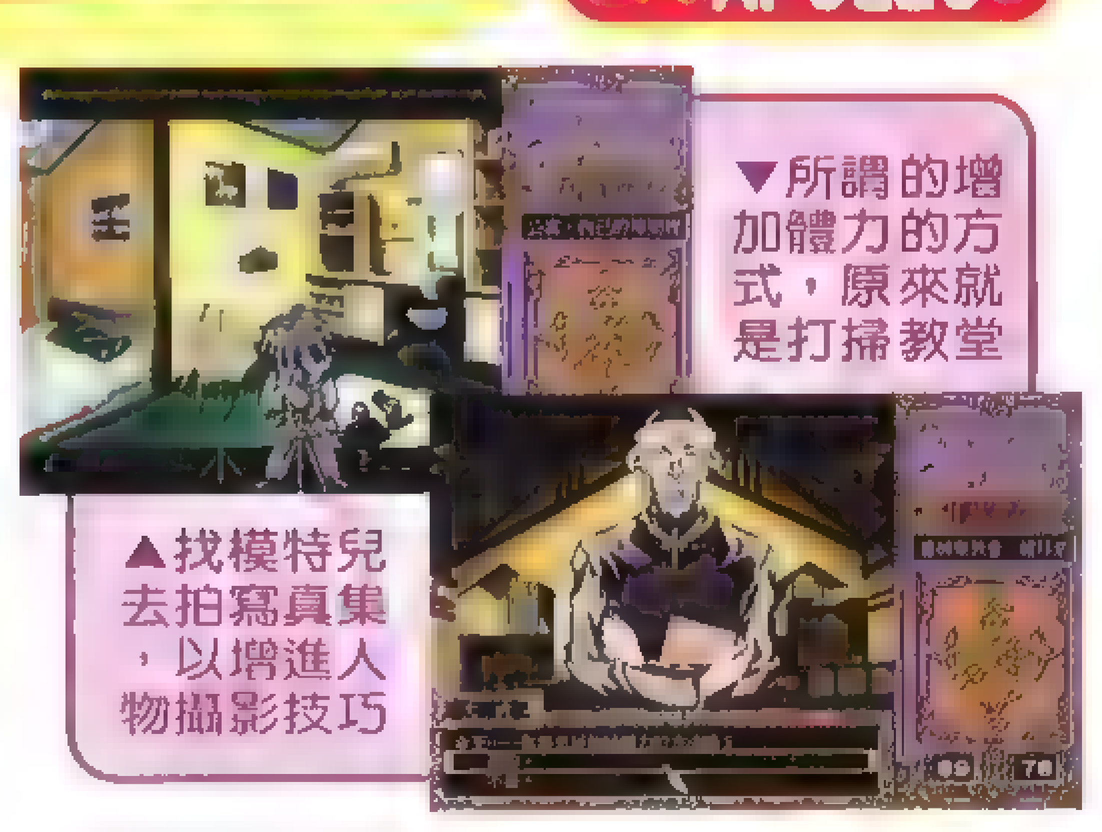
完

明星之夢 攻略寶典

★APOLLO



擁有好的行程，就成功了一半



▼所謂的增加體力的方式，原來就是打掃教堂

▲找模特兒去拍寫真集，以增進人物攝影技巧

就好比「同級生2」、「戀愛物語魔法學園」、「大運動會」…等美少女式的養成遊戲般，時間的安排亦是「明星之夢」中，一個非常重要的關鍵，本遊戲共提供了六種既定行程（請參閱表一）及許多的隱藏行程（請參閱表二）讓您選擇，如何將這麼多種的行程皆完善搭配，使得男主角有閒有錢又有技術，就是能否玩到滿意結局的重要關鍵了。

基本上來說，在遊戲之初，您最需要先加強的就是行動力（TP）這個部份，因為有足夠的行動力，您才能四處的找尋女主角，並且到主編家或教會加強自身的能力。所以在前一個月左右的時間，每週的行程最好都先排「體力訓練」，直到TP值升到15以上時，再開始密集的「打工」。

由於不論是「體力訓練」或「打工」，都會使您本身在攝影技術方面的能力下降，故在遊戲中段以前，休假最好都儘量排在星期一、四，如此一來，您才可以利用休假時間，到主編家加強攝影技



巧。要注意的是，絕對不要讓人物及風景技術的數值，有機會掉到40以下，不然攝影失敗的機率就會很高。總而言之，在整個遊戲過程中，TP的數值大約讓它維持在15～20；金錢的總數大概賺到6萬元左右，應該就綽綽有餘了。再附帶提一點，到總編家、或教會要能成功學到東西，除了時間要對外，還有一個先決條件就是，要有足夠的TP值給電腦扣，故打算前往那幾個地方之前，別忘了先看一下TP值剩多少哦！



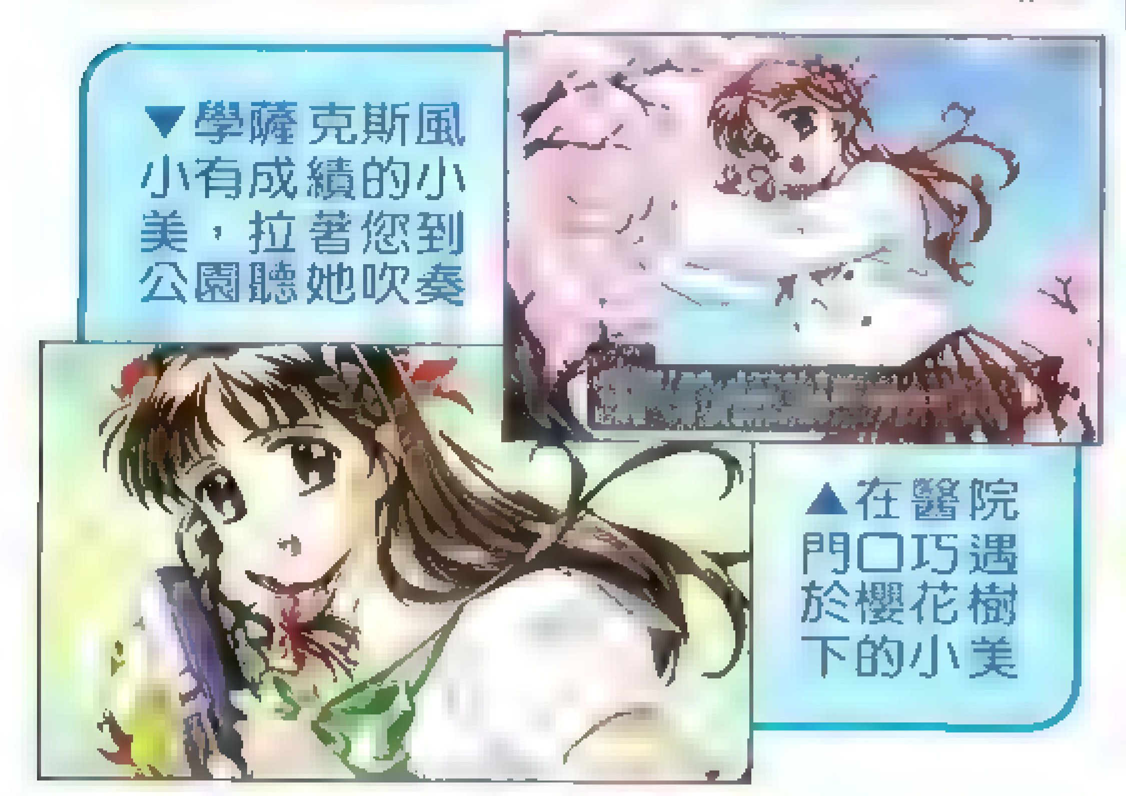
▼開始為下禮拜安排行程

▲打工一個星期後的成果

▶多做善事，會有意想不到的報酬哦！

多逛多看多問，出外就靠朋友

在明星之夢中，每個女主角除了十多張精美的照片之外，其實還有許多精彩的畫面隱藏於遊戲中，如果想多多看到這些畫面，最簡單的方式就是要履行「走透透計畫」，每次都將行動力用到零，如此一來您就容易遭遇到許多特殊的事件，且更加了解每個人的個性、煩惱與對未來的想法，相信這樣玩起來，您才會更覺得本遊戲有意思。



▼學薩克斯風小有成績的小美，拉著您到公園聽她吹奏

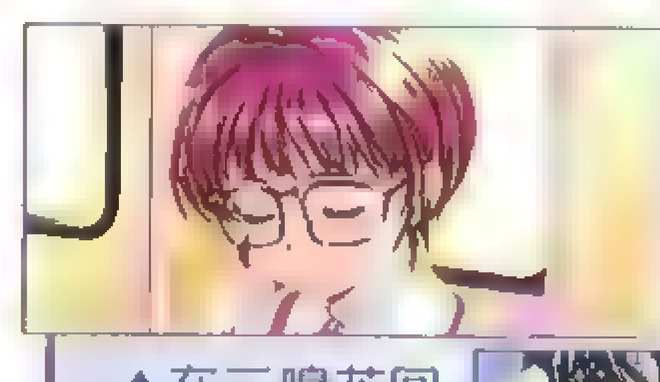
▲在醫院門口巧遇於櫻花樹下的小美



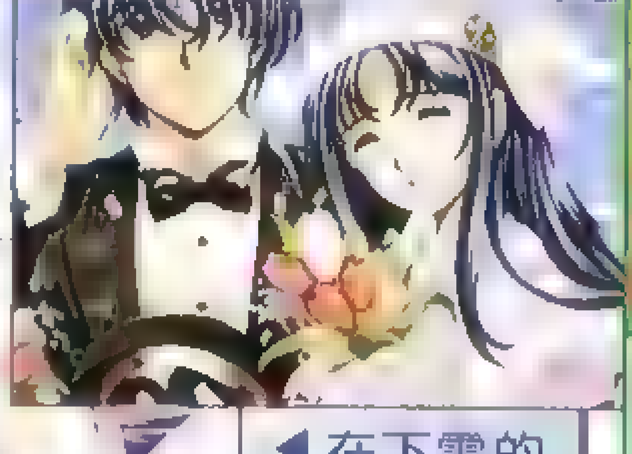
▼最怕炎熱的綾乃，對於直射的日光頻頻拭汗

▲小美生病在家，您提著蘋果去探望她

▶為了買昂貴畫具且不想向家裡拿錢，綾乃利用放學後到餐廳打工



▼去夢幻樂園遊玩時，綾乃和您留下了一幀合照



▲在三鳴花回豐神樂的電車上，您看到了正熟睡的小泉

◀在下雪的季節裡，您和綾乃一起去滑雪場打雪仗

萬一找來找去，她們每次見面都只說同樣的台詞時，該怎麼辦呢？那您就必須多多琢磨公平及睦香兩人話中的涵意。有時他們會直接告訴您在某個



攻略秘技 Solution

★明星之夢★

地方有看到女孩子，有時他們則是介紹您最近可以去的景點，只要多參考他們的建議，相信您遇上事件的機率就會高很多！

其他額外重點，筆者小小提醒



▼情不自禁的綾乃，終於在滑雪場向您表白

▲在1月31日綾乃相親的日子，您跑到她家去搶親

因為遊戲中的某些特殊事件，都必須是玩家已設定喜歡某位女主角後，才會發生，所以筆者建議，如果您在遊戲之初，便打算針對某位女生攻略，不妨就在一開始先將其設定為喜歡的對象，以免錯失了某些重要關鍵。

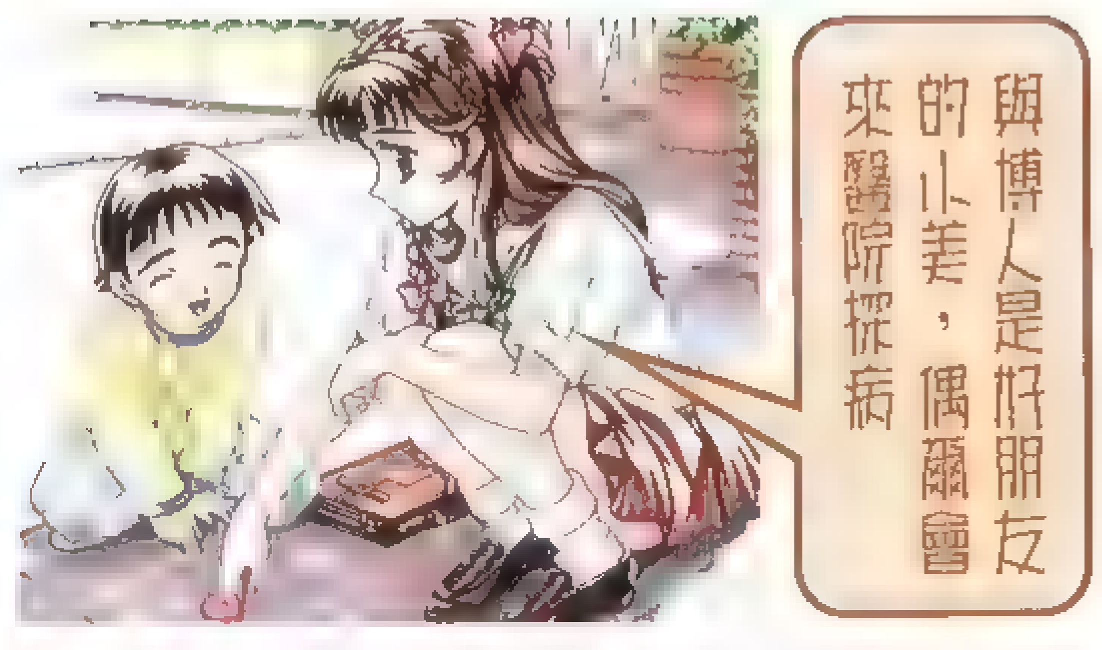


▼愁眉不展的小美在屋頂上想什麼呢

▲聖誕夜的綾乃，特別的耀眼動人

▼您若送忘了帶傘的綾乃回家

▲在石階上跳躍的小美



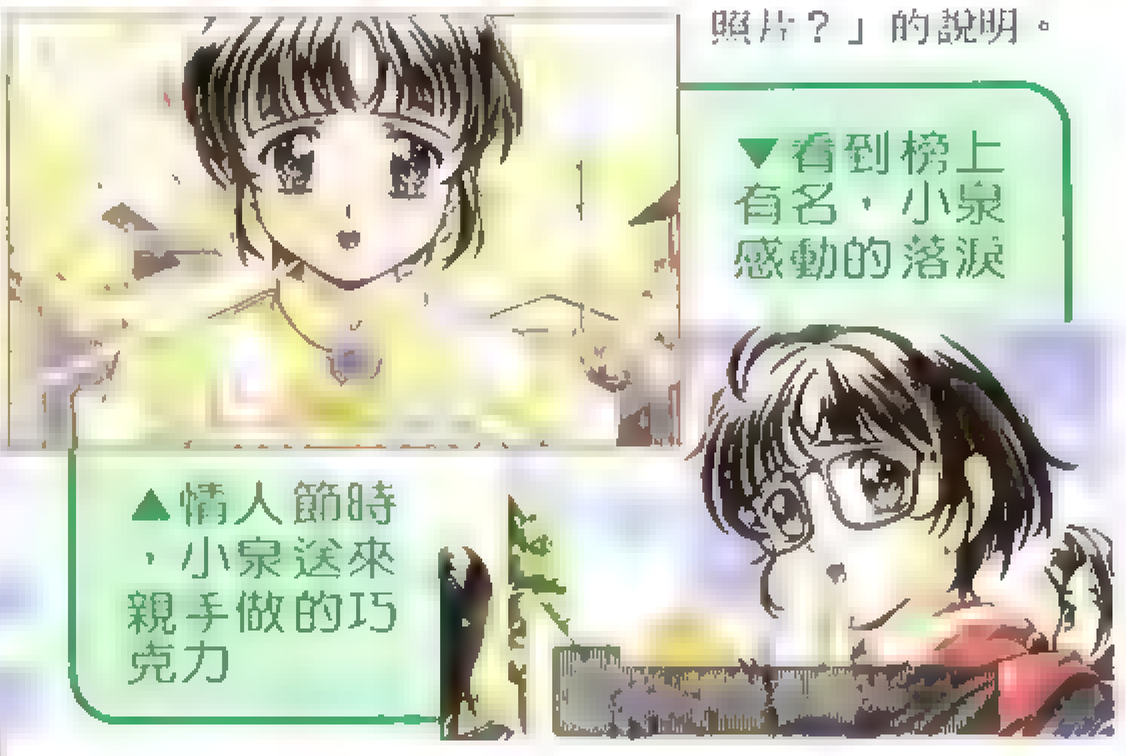
與博人是好朋友的小美，偶爾會來醫院探病



▼小泉正對溺水的您做人口呼吸

▲小泉將小飛俠扮演的栩栩如生

高感度的底片一盒，比普通底片貴了二倍，所以何時使用才能用得巧妙、用得適當，最符合經濟效率呢？簡單地說，就是光線不好時，好比夜晚。詳請可參閱下個章節「如何拍下三個女主角的所有照片？」的說明。



▼看到榜上有名，小泉感動的落淚

▲情人節時，小泉送來親手做的巧克力

基本上您如果想在一次遊戲中，就看到不管那位女主角的所有照片，可以說是不可能的任務。因為某些照片間會有不兩立的特性，只要出現了一張，另一張就不會出現。要如何才能順利掌握時間，拍到三位女主角的每張照片呢？同樣的，請看後個章節的詳細介紹。

多重圓滿結局，何者才合您意



▼淘氣的小美，最後到幼稚園去當孩子王

▲具備偶像歌手氣質與實力，小美順利展開明星生涯

◀畫得一手好漫畫的小美，成為新一代受歡迎的漫畫家

本遊戲關於三位主要女主角的結局，都各有3種，當您將遊戲玩完並回到主畫面後，將可以看到選單中多出了一個「特殊模式」的選項，在這個選



▼追求理想的綾乃，最後透過畫畫來傳達理念

▲利用畫畫作為展現自我的工作，是綾乃卸下貴族包袱的第一步

▶在奶奶刻意培育之下，綾乃終於踏上了總裁的寶座

項裡，有一個名為「相簿模式」的選項，就是可以讓您再度回味之前所有女主角們曾出現過的結局，如果您已經玩過了一次以上，並曾看到不同的結局，則您將會發現每個結局都有編號（可參閱表六）。如果您在遊戲的過程中，與她們三位女主角的交手記錄太少，那她們三個人最後就都會出現結局3；相反的，如果您曾和愛美談到她會畫畫的事、和綾乃聊到想考美術大學以及發現小泉有寫作天份的話，她們就會出現結局2（前提是您比賽的作品，不能淪落到只得佳作）；而結局1呢？則必須玩家長期和某位女主角交往、發生許多特殊事件，並在最後攝影大賽時，拿她的照片參選且奪得第一名，才有可能看到那位女主角的結局1。



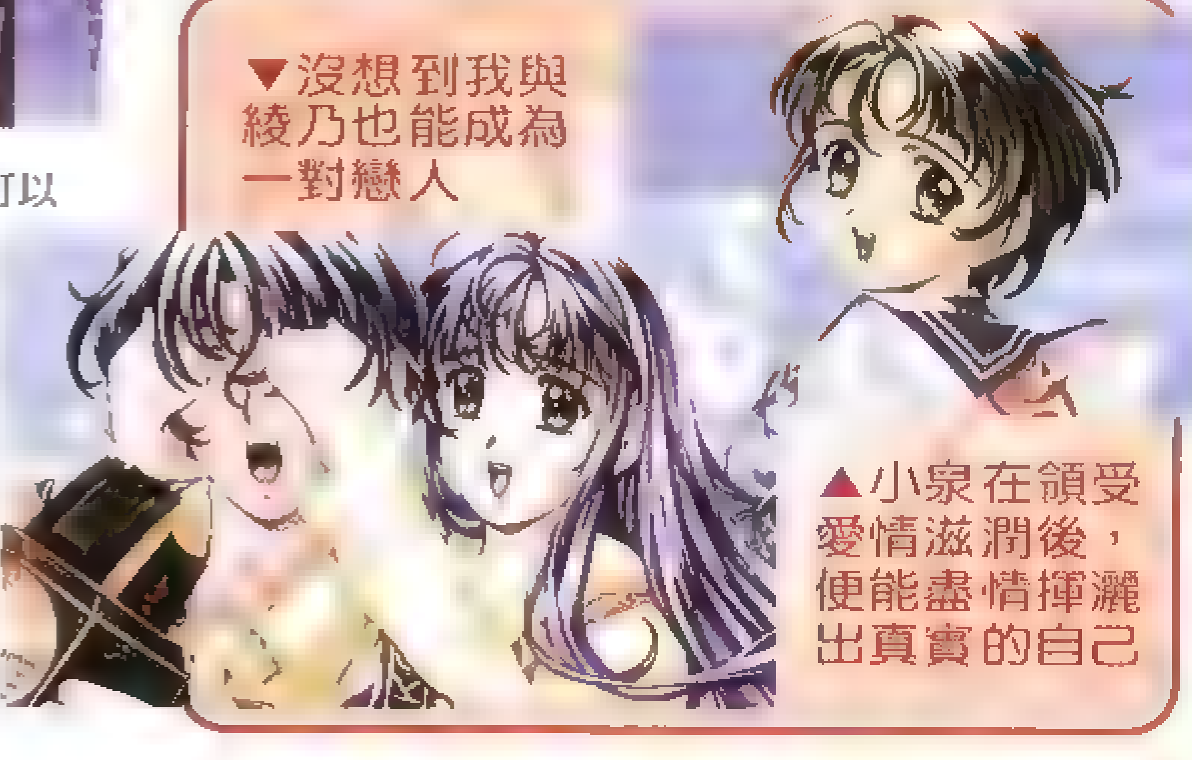
▼內斂自閉的小泉，選擇了寫作做為抒發情緒的管道

▲恣意奔放情感的聲優，頗適合脫胎換骨後的小泉

▶活在姐姐影子下的小泉，最後也和姐姐一樣，成為護士

此外，還有其他的結局就是玩家分別和三位女主角成為戀人、和三位女主角結婚，以及和其他劇中有出現的女生結婚等。因為除了三位女主角外，其他的女生在明星之夢中，都只能算是配角，所以玩家和她們的邂逅，都只是調調侃、講講話，不會有什麼特殊的精彩畫面出現，然而相對地，要和她們有個完美的結局並不難，只要玩家多和她們講話（就是沒事四處亂逛，遇到人就聊），並再最後的關鍵時刻（3月8日前），將喜歡的女生設定為您想要結婚的對象，就成了。不論您和三位女主角多麼喜歡對方，如果她們沒有在比賽前向您告白，就不會有結婚的情形出現。

除了女生們的結局外，您本身也會有好幾種結局，一種是比賽作品得到第一名後，您就會被雇用為繼澤渡誠信之後的雜誌主編（選擇人物技巧90以



▼沒想到我與綾乃也能成為一對戀人

▲小泉在領受愛情滋潤後，便能盡情揮灑出真實的自己





▼原本是來攪局的理路，結果竟和您看對眼

▲早就暗戀您許久的睦香，終於和您走到地毯的那端



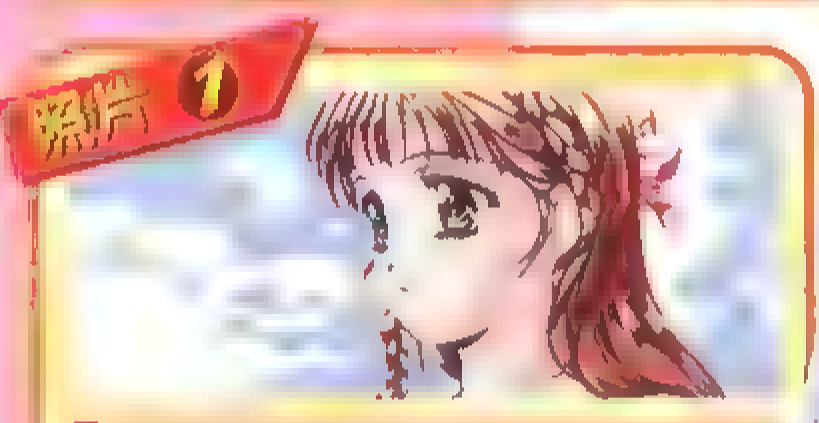
上的照片）；另一種是作品只得了第二、三名，您就會和公平他們一樣，成為小款社其他本雜誌的主編；而第三種，也就是最差的一種，您的作品慘遭滑鐵盧，僅獲選為佳作時，您將會心灰意冷，辭去靠攝影為生的工作，而轉成一般上班族。



因為除了某些特定的日子外，其他能順利照好像的日子都不是絕對的，只有一個大概的時段，故在下列的介紹中，您將會發現有時間的部份，有的有列出詳細日期，有的僅有大約地指出某個範圍而已。

櫻井愛美篇

照片 1



時間：5月
地點：豐神樂第四高中

遠遠地看到有人在屋頂上沉思，閒來沒事的您決定上去看看怎麼回事，結果原來是小美正在欣賞風景。

照片 3



時間：6月中旬
地點：豐神樂公園

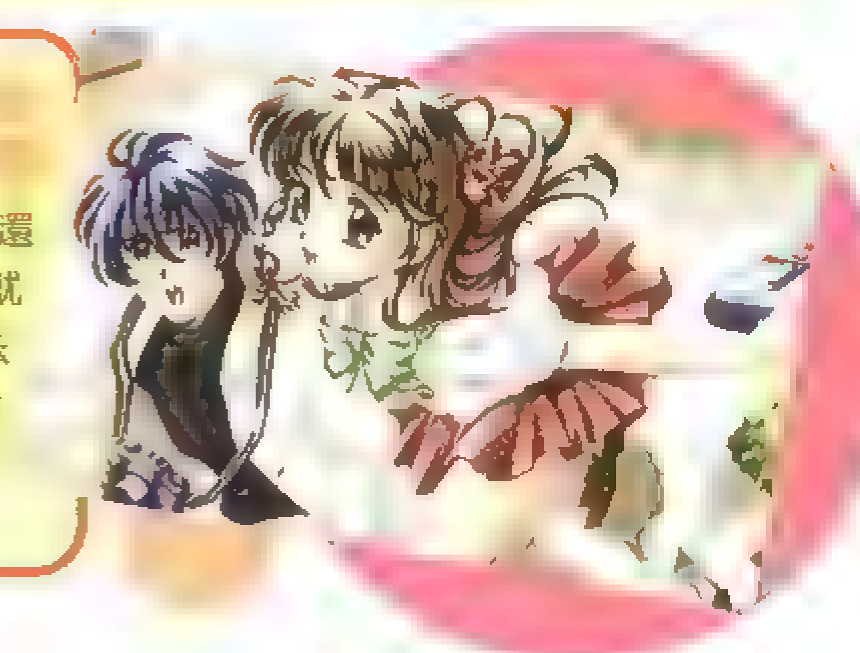
走過公園時，因為聽到裡頭有怪怪的樂器聲，故好奇的您便朝裡頭走去，準備一探究竟，後來發現原來製造怪聲的人就是小美，雖然她吹奏的實在不怎麼樣，但是由於她的架式十足，所以您還是替她拍下了第一張照片。

照片 2



時間：5月～6月
地點：豐神樂公園

如果在此日之前，您都還沒與小美正式接觸過，總編就會利用某個星期天，找您出去幫他拿東西，在等公車的過程中，您會在公園遇到小美並拍到可愛的照片。



照片 4



時間：6月下旬

地點：豐神樂車站

於這個時間內在車站巧遇小美，她就會找您一同去夢幻樂園看向日葵，如果和她同行，就可以拍到屬於她的第四張照片。

照片 5

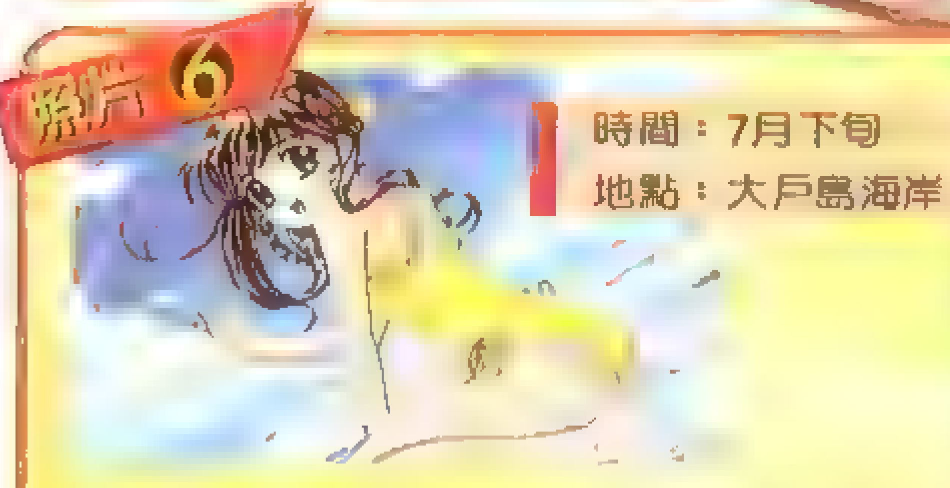


時間：7月下旬

地點：玩具樂園

在玩具樂園的門口，您會看到一個熟悉的身影，正對著裡頭的娃娃發呆，只要您花5000元買下小美想要的皮卡娃娃並送給她，就以捕捉到可愛的皮卡小美合照。

照片 6



時間：7月下旬

地點：大戶島海岸

炎熱的夏季通常是去海邊的好日子，所以您在7月下旬時，就找小美一同去海岸邊戲水，並順理成章地拍下了小美在海邊活潑的樣子。

照片 7



時間：8月中旬

地點：夢幻樂園

位於八甲山的夢幻樂園，不論何時都是一個相當受歡迎的景點，與小美一同到有風車的地方賞玩並吃了她精心準備的飯糰後，趁著夕陽落下的剎那，您終於找到了一個絕佳的角度，而拍下一反常態、略帶憂愁的小美。

照片 8



時間：8月10號

地點：大戶島海岸

在8月3日當天要睡著前，先與小美預約10日一同去大戶島海岸，就可以看到難得一見的盛會（煙火大會），會後，您還可以拍下小美玩仙女棒的認真模樣（要用高感度的底片才行哦！）

照片 9



時間：9月初

地點：豐神樂第四高中

在學校巧遇小美後，她會邀請您去她家玩，結果您不但可以發現小美的手很巧、喜歡繪畫外，還應小美的要求，為她與心愛的皮卡拍了一張合照。

照片 10

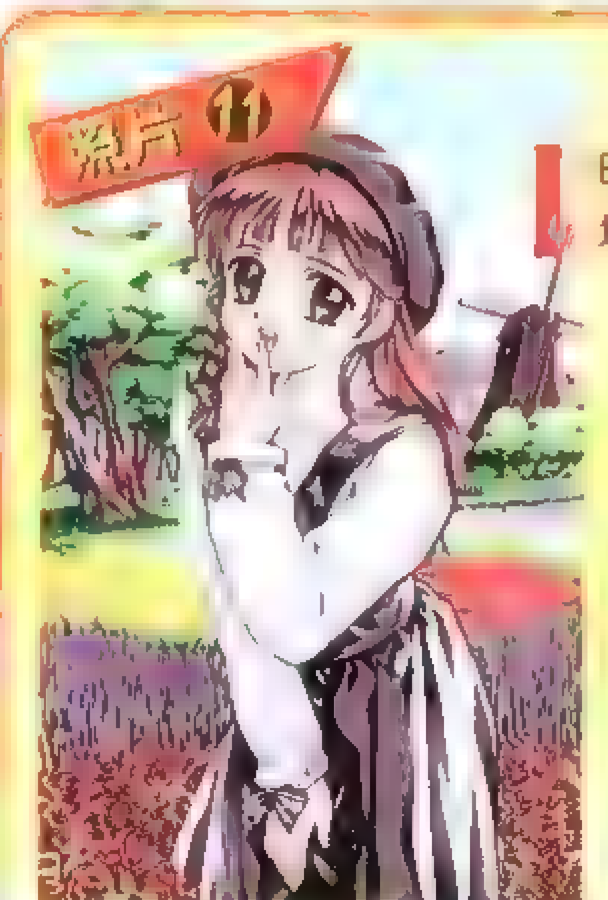


時間：9月中旬

地點：攝影棚

在這段時間內，找小美去攝影棚拍寫真集，就會發生公平忘記將道具拿走，而意外拍到看到眾多皮卡而喜不自勝的小美。

照片 11



時間：9月下旬

地點：夢幻樂園

秋天是個浪漫的時節，也是個充滿藝術與適合賞花的好日子，所以您與小美自然便選了正百花盛開的夢幻樂園去出外景，結果不負您倆人的期望，果然在那裡拍下了一張如夢似幻的佳作。

攻略秘技 Solution

★明星之夢★

照片12



時間：10月13日
地點：攝影棚

這個禮拜的第一天，睦香會打電話來尋求支援，請您幫她去拿租借的衣服並代還。其提出的條件是免費使用攝影棚以及衣服，如果答應她的要求，可以拍到穿模特兒服的小美。

照片13



時間：11月3日
地點：山神樂醫院

因為再過不久，博人就要動手術了，與他同病相憐並結為好友的小美，最能體會他現在內心緊張的心情，所以小美便決定在這天，為博人舉辦個薩克斯風演奏會，好替他打打氣。如果在此之前您和小美的親密關係達到一定程度，她就會告訴您這件事，而一旦來參加，便能拍攝到小美與博人合影的畫面。

照片14



時間：12月24日
地點：大戶島創設紀念館

在聖誕夜當天約小美出來渡假，不過因為您太早去了，所以她尚未到。如果選擇到2樓去等她，就可以拍到小美看到下雪的可愛表情（要用高感度底片）。假如想送她禮物，送戒指她會最高興。

北條綾乃篇

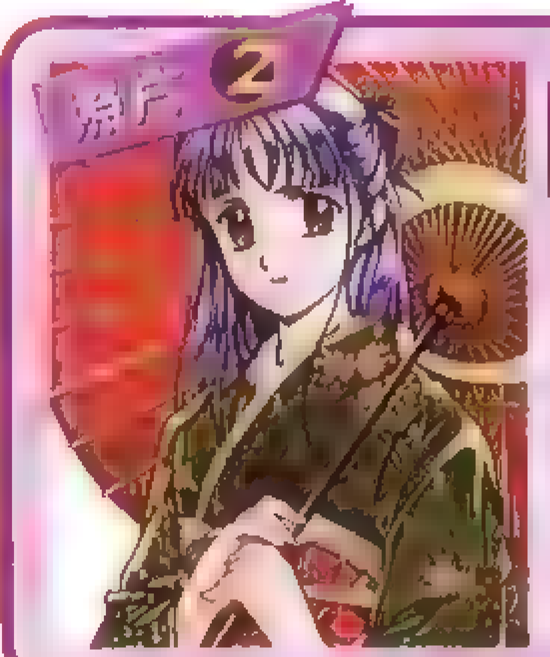
照片1



時間：4月～6月
地點：八甲山掌心湖

在遊戲一開始時，到八甲山掌心湖，遠遠就可以看到綾乃站在櫻花樹下，這也就是她的事件1。如果再靠近一點去看她，則可以拍到她在樹下畫圖的情景。

照片2



時間：5月
地點：大戶島美術館

如果您之前和她都沒見過面，就可以在5月左右時，去美術館前繞繞，便會與她撞個正著，且拍下她穿和服到美術館的端裝容貌。

照片3



時間：6月中旬
地點：夢幻樂園

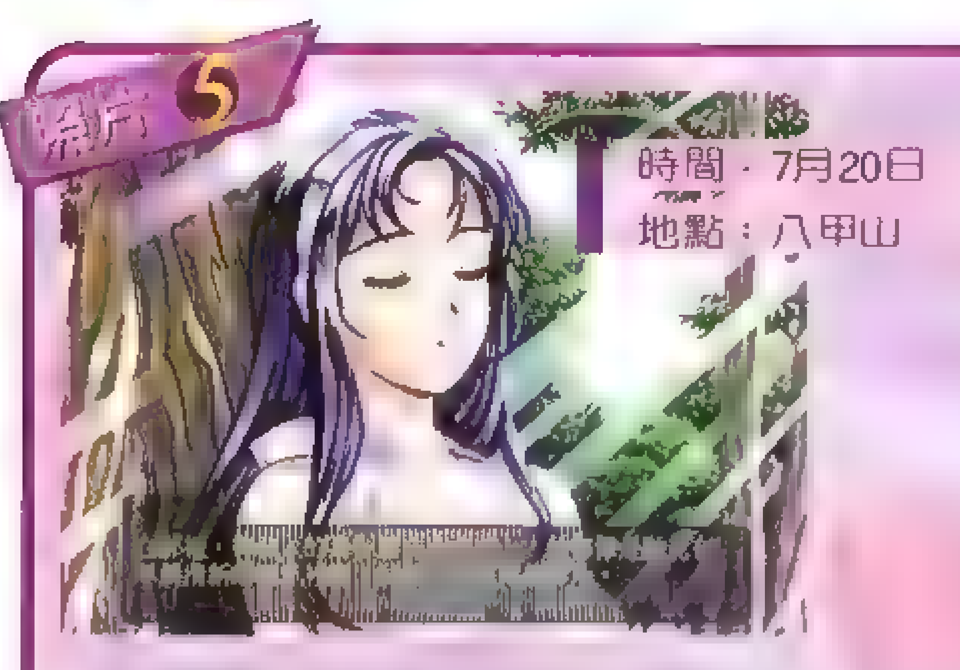
在這個時間內，綾乃會到夢幻樂園畫畫，如果您遇到她且要求她畫完後給您拍照，就可以收集到她的第3張照片。

照片4



時間：7月初
地點：私立兼孃學園

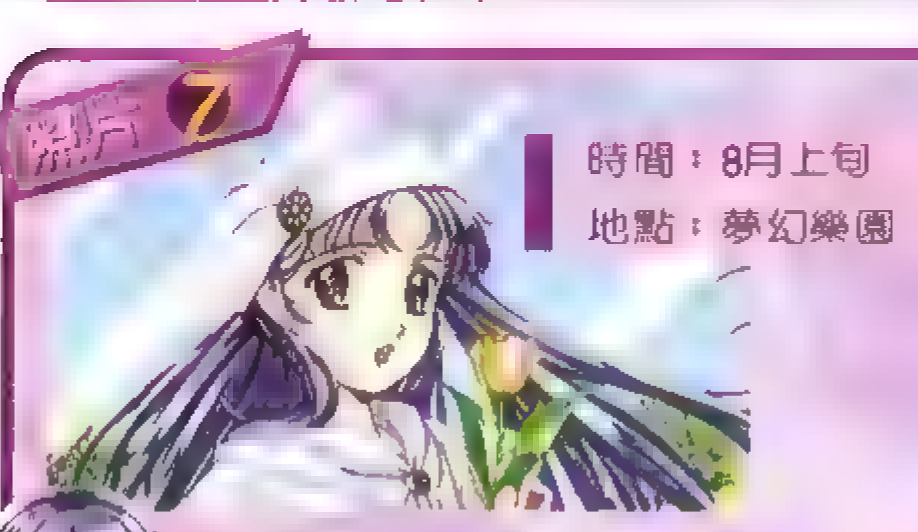
趁這個時候到綾乃的學校晃晃，且進去裡頭偷看，就可看到正在飲水機前喝水的綾乃。



在這一天如果找綾乃去八甲山出外景，且在爬的過程中，關心的問她累不累，她就會在不小心跌倒後，帶您到她們家位於八甲山的別墅休息　，且兩人並在那過了一夜。其間可拍到第五張照片與發生事件3。



這是綾乃第一次到海邊游泳，且加上您又是旱鴨子，所以兩人就只在淺海處玩水，並未下海游泳。就在兩個人都玩得累得不得了，而側躺在海邊做日光浴時，綾乃的泳裝照就這樣被您拍下了。



由於夢幻樂園中的荷蘭村，今天有舉辦特殊的活動，所以商量的結果，兩人都決定到荷蘭村迷你國一遊。為了配合當時的氣氛，故您和綾乃都分別去換上了荷蘭的服飾，看到綾乃身著荷蘭服飾的淘氣樣，您忍不住的就照下了第七張照片。當你們兩人正打算離開時，卻正巧碰上了也來此地一遊的大成先生，他看到你們剛好成一對的服飾，笑著問您們是不是來約會的？但老實的您卻趕緊回答他說是來攝影的，於是他便順手幫你們倆人合照了一張（事件14）。



約綾乃去八甲山賞楓出外景，便可看到整個山谷都遍佈了紅葉子的壯觀美景，接著兩人便會到她家的別墅吃綾乃親手製作的便當。可拍到第八張照片及發生事件6。



在這段時間的星期日，選擇與綾乃去外景且地點選擇她家，就可以拍到綾乃與她的精心畫作。



心事重重的綾乃，在秋天與您一同到海灣公園，便會展露出她多愁善感的一面，如果您能在此時，先將攝影的事拋在一邊，傾聽她心中的話，誠實地回答她，就可以拍到對映晚霞的她。



在這天約綾乃去夢幻樂園後，她會問您想到樂園的那個地方，您先回答「看風車」，接著選項中就會出現「牧場」，再選擇「牧場」就可以拍到她和駿馬的合照。

攻略指南 Solution

★明星之夢★



照片 12

時間：12月24日
地點：巴爾遜百貨

一年一度的聖誕夜，通常是戀人們最喜愛共度的節日之一，雖然您和綾乃事先並沒約定，但因為兩人心中都互相愛慕著對方，所以當那天早上，您一打電話約她晚上出來玩時，她立刻就答應了。先到達約會地點巴爾遜百貨的您，突然想到尚未準備禮物，於是便趕緊到百貨公司裡頭，買了一樣綾乃最喜歡的畫具組。到了晚上，綾乃便拉著您直衝百貨公司頂樓，說要給您看看她最近發現的美麗夜景，結果您們就在溫馨且浪漫的氣氛中，拍了第十二張照片，且度過一個難忘的聖誕夜。



照片 13

時間：2月初
地點：攝影棚

找綾乃去攝影棚拍寫真集，她說想試試攝影棚裡的衣服，等她試穿出來後，如果您回答這個造型很適合她，就可以拍到風姿綽約、冶豔迷人的綾乃。



照片 14

時間：2月下旬
地點：攝影棚

在這個時間左右，再度找她去攝影棚拍寫真集，就可以拍到綾乃的最後一照片，這個照片是既大膽又性感，不看可惜！

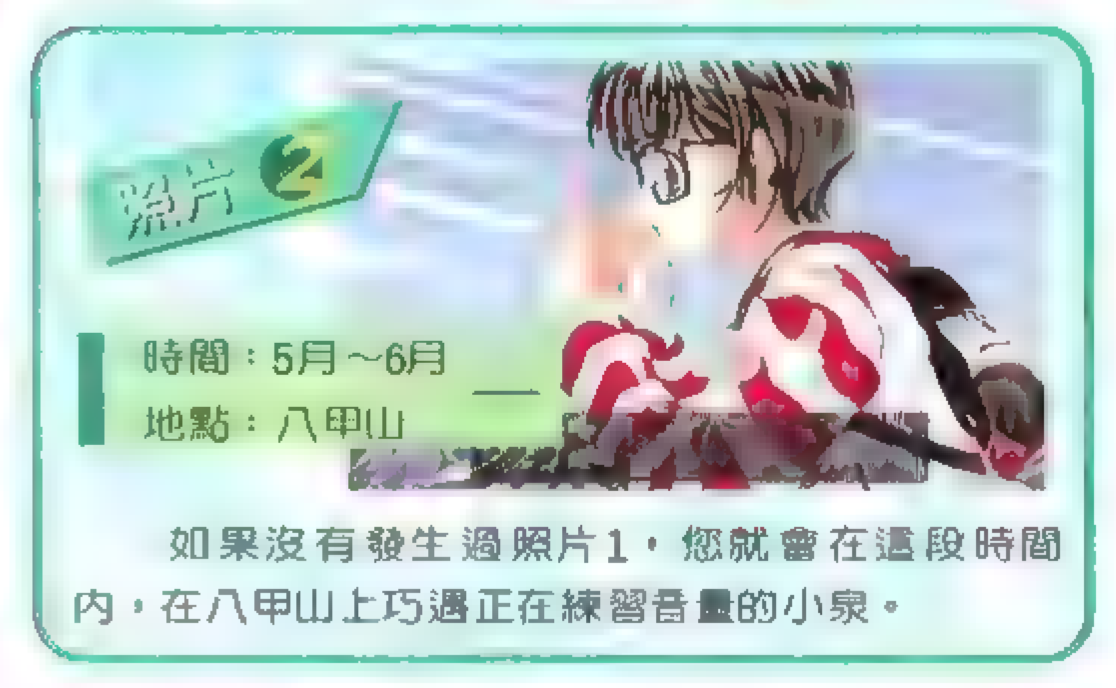
織原小泉篇



照片 1

時間：4月
地點：豐神樂教會

位於教會的牧師大成先生，是主編的老師，也是您的舊識，抱著探訪故人心情前去教會的您，竟然在教會中發現了您夢中的女主角之一織原小泉。



照片 2

時間：5月～6月
地點：八甲山

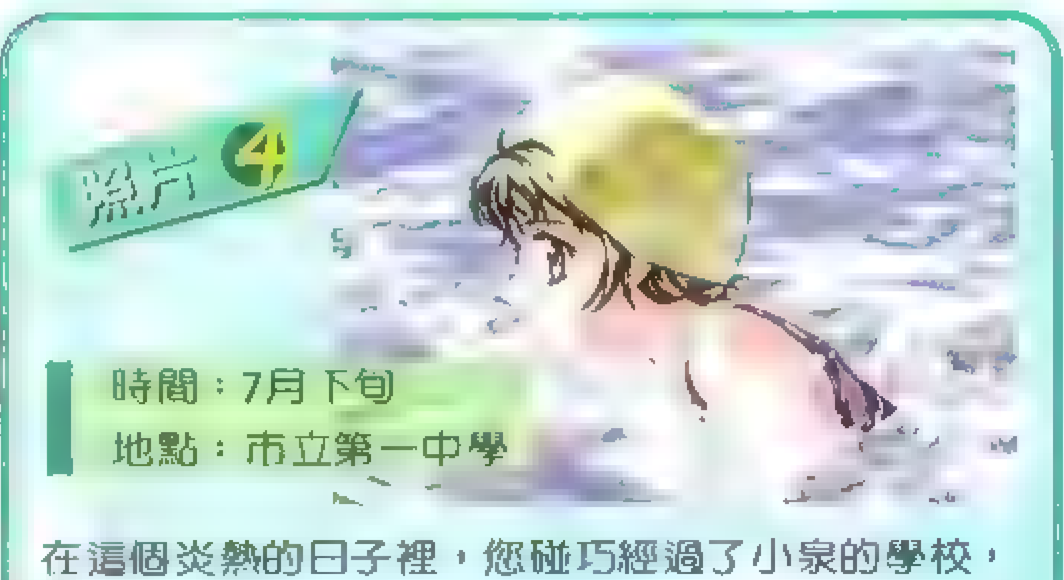
如果沒有發生過照片1，您就會在這段時間內，在八甲山上巧遇正在練習音量的小泉。



照片 3

時間：7月上旬
地點：市立第一中學

與小泉在學校遇個正著，為了加強她的信心，故在和她回家路上的閒聊中，您不停的稱讚她，且在她家門口，請她讓您照一張相。



照片 4

時間：7月下旬
地點：市立第一中學

在這個炎熱的日子裡，您碰巧經過了小泉的學校，就在接近門口處，赫然聽到裡頭有跳水的聲音，不加思索的您立刻走到裡面去瞧瞧，結果就看到了正在水中展現曼妙泳姿的小泉。

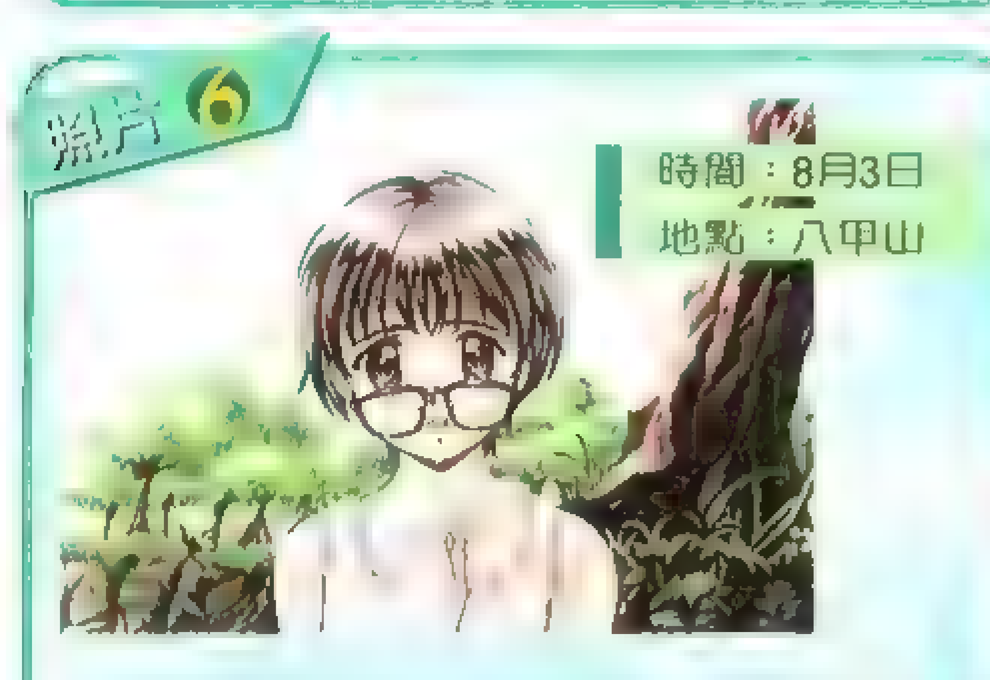
照片5



時間：8月上旬
地點：市立第一中學

善長運動、喜歡游泳的小泉，又再度在學校的泳池裡盡情的穿梭，走過學校、聽到水聲的您亦再次抱著好奇的心態，往學校裡頭一探究竟。不出您所料，在泳池中揮灑年輕亮麗本色的，不是別人，正是您三個模特兒之一的小泉，就在她從水中魚貫而出之時，您為她照下了第五張照片。

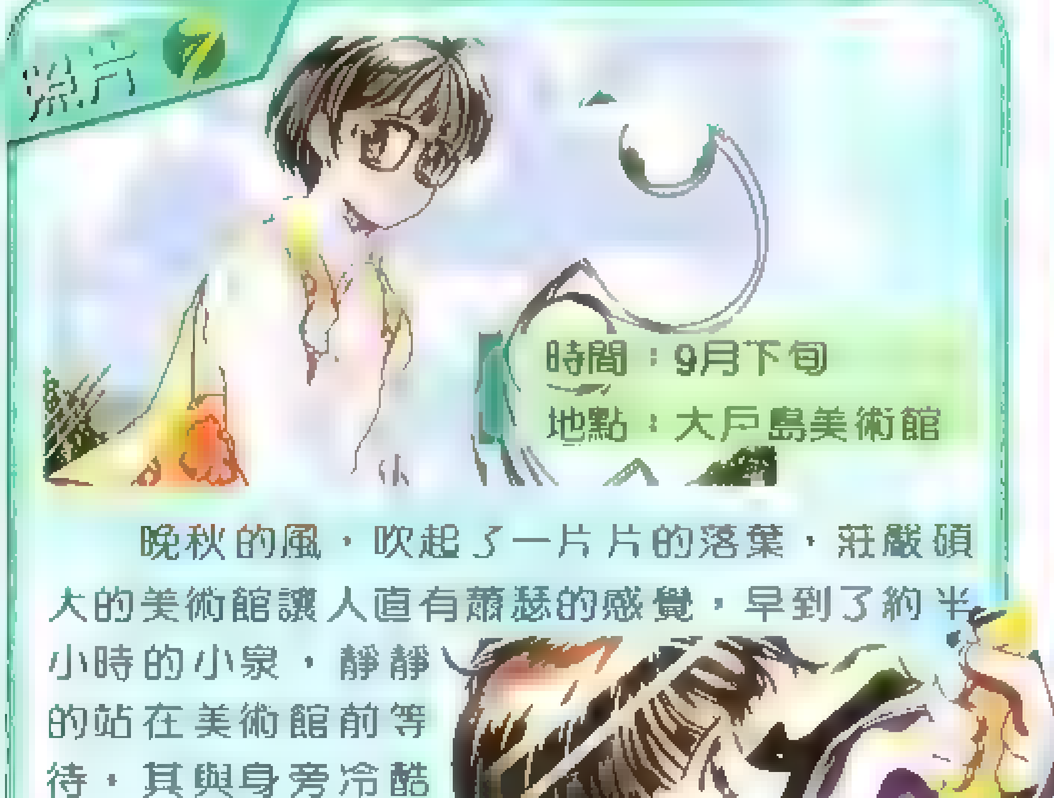
照片6



時間：8月3日
地點：八甲山

最近的天氣實在非常炎熱，所以您和小泉便決定挑選山上為出外景的地點，不料來到了八甲山山頂後，發現這裡的空氣亦是悶熱的，所以兩人就往下方的溪畔走去，準備於那兒進食午餐，結果走著走著，小泉一個不小心整個人就往溪流中跌去，所幸並無大礙。

照片7



時間：9月下旬
地點：大戶島美術館

晚秋的風，吹起了一片片的落葉，莊嚴碩大的美術館讓人直有蕭瑟的感覺，早到了約半小時的小泉，靜靜的站在美術館前等待，其與身旁冷酷具現代感的雕塑，恰恰構成了一幅唯美的畫像。

照片8



時間：10月上旬
地點：大戶島海灣公園

在一個天氣晴朗的午後，因為太久沒有放鬆了，所以走到海灣公園時，便打算藉機好好休息一下，走著走著遠遠就看到了坐在涼椅上念書的小泉，於是您打算偷偷的接近她，好冷不防地嚇她一下。不過當更近一步靠近她時，您卻深深地被她那付陶醉的模樣給吸引住了，只記得掌握時間並按下快門，早已經將要嚇她的事，拋諸於九霄之外了。

照片9



時間：11月初
地點：大戶島海灣公園

又同樣是海灣公園，又同樣是小泉在那看書，如果您能耐住性子，在一旁偷偷觀察她，直到她把書看完，閉眼沉思都能不打擾她的話，就可以偷拍到她在樹下滿足的樣子

照片10



時間：12月24日
地點：豐神學教會

篤信西洋宗教的小泉，在這個西洋重要的節日裡，自然的會到教會報到，如果您能在這天前往教會與之會合的話，就能照到擁有聖潔形象的小泉（要用高感度底片）。





時間：1月1日
地點：三鳴花神宮

新的一年的頭一天，照慣例，大家都會到神宮去拜拜，以祈求未來的日子能夠順順利利，和小泉一同前往的您，將趁著小泉抽籤時，為她身著和服的典雅淑女形象留下記念。



時間：1月下旬
地點：攝影棚

本來只找了小泉到攝影棚拍寫真集的您，卻恰巧亦碰上了也在攝影棚的睦香，她自告奮勇的說要幫小泉化妝，抱著好奇心的您，忍不住前去偷窺，結果成功捕捉到小泉上妝的情景。



時間：2月中旬
地點：攝影棚

許久沒有到攝影棚拍寫真集，於是便決定找這天約小泉到攝影棚內去取景，雖然她換衣服的時間非常久，不過看到她如同天使般的造型，就覺得再久的等待都是值得的。



時間：3月8日
地點：市立第一中學

心愛的小泉終於畢業了，為了讓她在這個重要的日子裡有難忘的回憶，一大早您就已經起床準備到學校幫她拍畢業照，經過了漫長的畢業典禮後，您總算逮到一個感人的畫面，替小泉的個人專輯劃下完美句點。

表一、訓練行程及主角能力之相關對照表

訓練行程	人物技術	風景技術	主角行動力TP	金錢（以1000元為單位）
人物攝影的特訓	+2	-1	-1	-1
風景攝影的特訓	-1	+2	-1	-1
體力訓練	-1	-2	+3	-1
打工	-2	-2	-1	+5
攝影棚寫真攝影	+3	+1	+0	-3
去教會幫忙	+0	+0	+0	+0

表二、隱藏行程一覽表

時　　間	場　所	事　　件	結　　果	耗損TP值
星期一、四	主編家	向主編討教攝影的技巧	人物技術+3、風景技術+3	3
星期天、二、四	教　會	請鈴音懸愛占卜	可知道目前所認識的女角中，誰對你最有好感及最沒好感	0
星期五、六	教　會	幫忙打掃教會	TP+2	3
不定時	不定點（各個車站）	當看到捐血車時，選擇捐血	得到一張捐血卡（集3張可換得普通底片一卷；集15張可換高感度底片一卷）	2

表三、[illegible]

人　　物		
[illegible]	北條綾乃	織原小泉
高中夏季制服	高中夏季制服	中學夏季制服
高中冬季制服	高中冬季制服	中學冬季制服
夏天的便服	和服	春天的便服
黃色的泳裝	夏天的便服	夏天的便服
浴衣	夏裙	學校的泳衣
秋天的便服	泳裝	秋天的便服
體操裝	秋天的便服	秋天的便服2
高中冬季制服+大衣	秋天的便服2	白色泳裝
大衣	秋天的便服3	[illegible]
滑雪裝	大衣	和服
模特兒服	模特兒服	滑雪裝
		模特兒服



表四、出外景之風景區及拍攝成敗情形對照表

地　　點	櫻井愛美	北條綾乃	織原小泉
八甲山	X	0	0
八甲山掌心湖	X	X	X
八甲山夢幻樂園	0	0	X
八甲山滑雪場	X	X	X
八甲山掌心湖溜冰場	X	X	X
大戶島海岸	0	0	X
大戶島美術館	X	X	0
大戶島海灣公園	X	0	X
大戶島創設紀念館	X	X	X
大戶島玩具樂園	X	X	X
豐神樂公園	X	X	X

地點	人[illegible]		
	[illegible]	北條綾乃	織原小泉
巴爾遜百貨	X	X	X
三鳴花神宮	X	X	X
三鳴花攝影棚	X	X	X
三鳴花La ZERO餐廳	X	X	X
雄吾家	X	X	X
女主角家	X	O	X

表五、特殊日子與對應事件

時間	日子	[illegible]	事件
7/6	表白日	三個女主角	★您會在這天一口氣到她們三個人的學校，並告訴她們您準備參加攝影大賽，請她們做您的模特兒，結果她們三個在思考了一會兒後，便都答應了您的要求，且留下
11/2	校慶	織原小泉	★去小泉的學校（第一中學），就可以看到她表演的舞台劇，這也是屬於她的事件6。
11/3	演奏會	櫻井愛美	★為了替博人打氣，身為好朋友的愛美，特地在醫院為博人舉了一場薩克斯風演奏會，如果小美之前有告訴過您，且您也去參加，就可拍到照片第13張。
12/7	風雨夜	北條綾乃	★因為下雨，故原本便沒排計畫的您，將會在家整理照片。之後，綾乃會冒雨前來，並央求您留她住一夜，如果同意她的請求，會十分有助於您和她的關係。
12/24	聖誕夜	櫻井愛美	★會與小美一同到大戶島創設紀念館（買戒指送她），並拍到小美的第14張照片（要用高感度底片）。
		北條綾乃	★兩人將到三鳴花過節（送畫具組給綾乃），且在巴爾遜百貨的屋頂，拍攝第12張照片（請用高感度底片）。
		織原小泉	★去教會找小泉（送她遊戲軟體），可拍到她的第10張照片（用高感度底片）。
1/1	元旦	櫻井愛美	★約去神宮1。
		北條綾乃	★如果之前曾發生過事件7，在這一天綾乃將會失蹤，如沒發生，則會和她一同去求神。
		織原小泉	★與小泉去神宮拜拜，並守在她身邊且不斷誇獎她，就可拍到第11張照片。
2/1	放榜日	織原小泉	★她會邀您和她去看榜單，如果同她一起去，就會發生事件14。
2/14	情人節	三個女主角	★如果有某一位女主角已經喜歡您到某個程度後，就會在這天送妳巧克力。
3/8	畢業典禮	織原小泉	★小泉會主動打電話來請您去參加，可拍到照片14，如果您與她的關係很好，在拍完照片後，她會找您去教會並向您告白（您也可以主動告白，結局略有不同）。

*1 [illegible]

*2 [illegible]

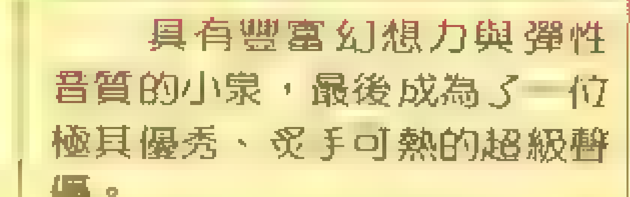
表六、結局大解讀

結局	姓	名	
	櫻井愛美	北條綾乃	[illegible]原小泉
1	身負絕佳歌喉及優秀嗓子的小美，在偶然的情形下被星探發掘，而成為當紅的閃亮名歌星。	擁有魔鬼身材及天使臉蛋的綾乃，在離開學校後，成為了業界頂尖的服裝模特兒。	具有豐富幻想力與彈性音質的小泉，最後成為了一位極其優秀、炙手可熱的超級聲優。
2	善於說故事，又會畫可愛漫畫的小美，後來成為一個老少咸宜以漫畫來說故事的高手。	在某次的美術比賽中脫穎而出的綾乃，終究能夠不按照家人的安排，而走出自己的天空，成為一位優秀的畫家。	喜愛看書，擁有才氣的小泉，在您的鼓勵下，她朝向自己喜愛的作家之路邁進。
3	高中畢業後，孩子氣的小美取得了保姆資格，並在家附近的豐神樂幼稚園任教	出國留學回來後，綾乃繼承了家族企業北條集團，而成為有始以來最年輕的總裁	自小便崇拜姐姐的小泉因深受姐姐的影響，故也選擇了護士做為一生的道路。

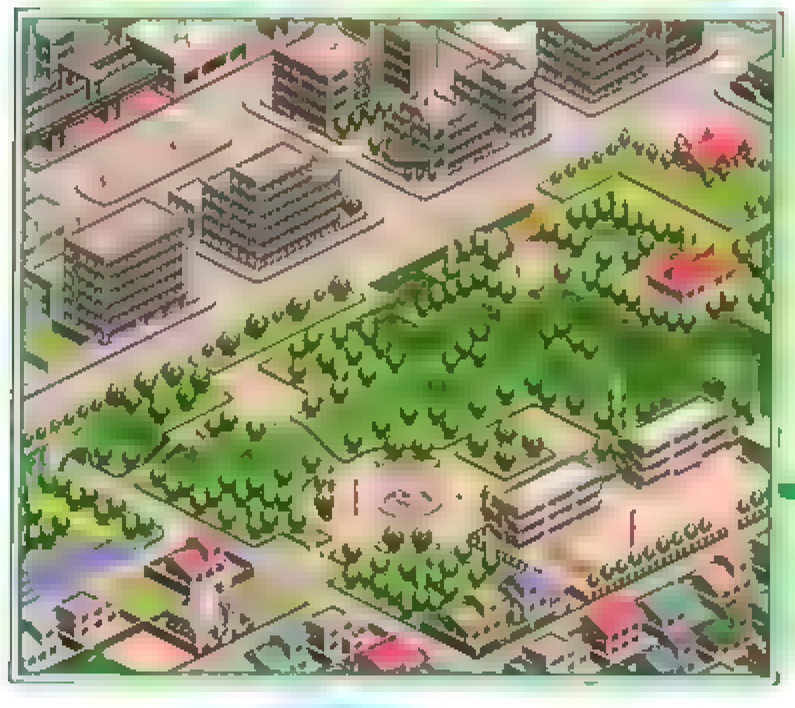
明星之夢地圖索引

八甲山

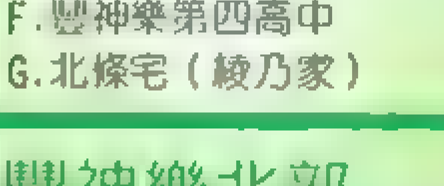
A.八甲山
B.掌心湖
C.夢幻樂園
D.北條家別墅





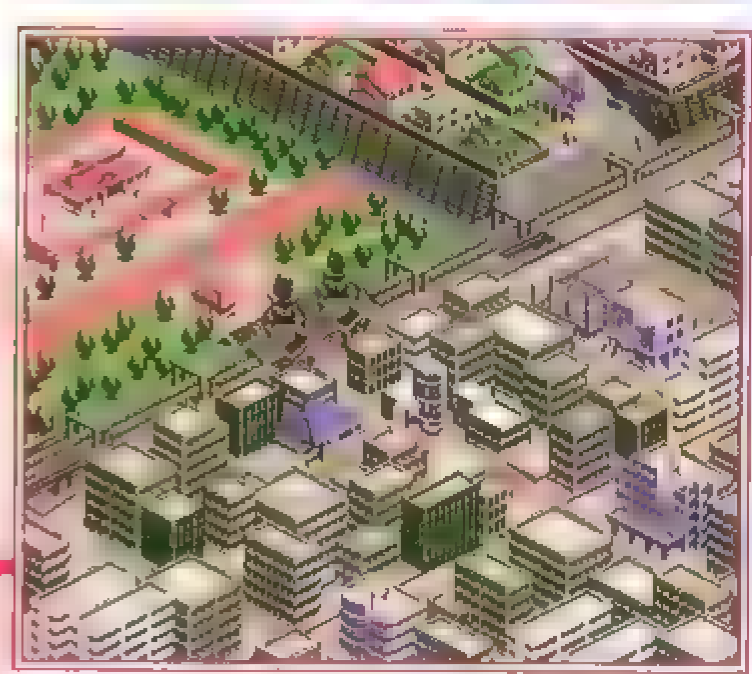


A.豐神樂車站
B.牧野照像館
C.雜誌社編輯部
D.維吾的家
E.豐神樂公園
F.豐神樂第四高中
G.北條宅（綾乃家）



豐神樂北部





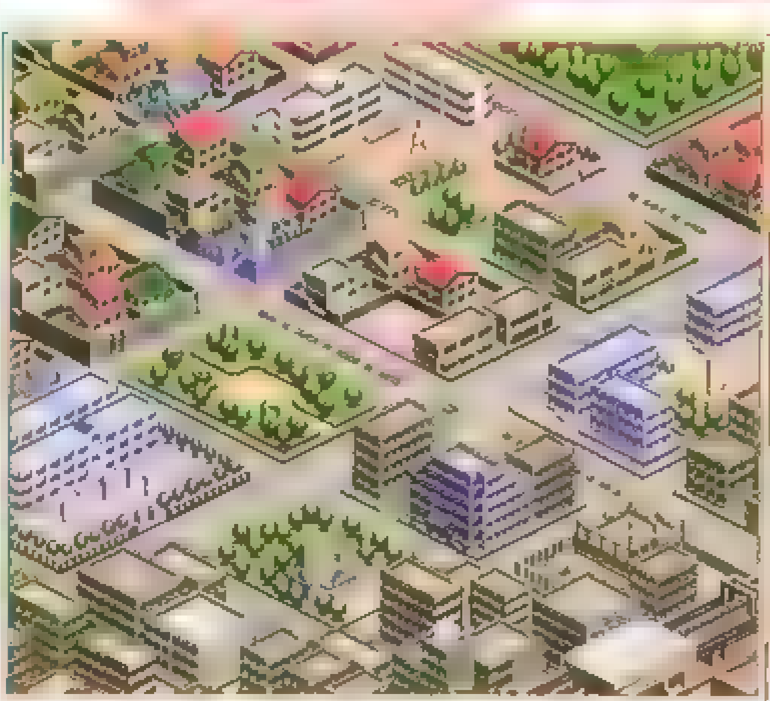
A.巴爾遜百貨
B.攝影棚
C.松上大道
D.La Zero餐廳
E.　鳴花神宮

三鳴花

大戶島

A.大戶島海岸
B.玩具樂園
C.大戶島美術館
D.大戶島海灣（岸）公園
E.大戶島創設紀念館
F.澤渡主編家





豐神樂南部

A.豐神樂醫院
B.豐神樂教會
C.私立兼孀學園
D.市立第一中學
E.櫻井宅（愛美家）
F.[illegible]原宅（小泉家）

攻略指南 Solution

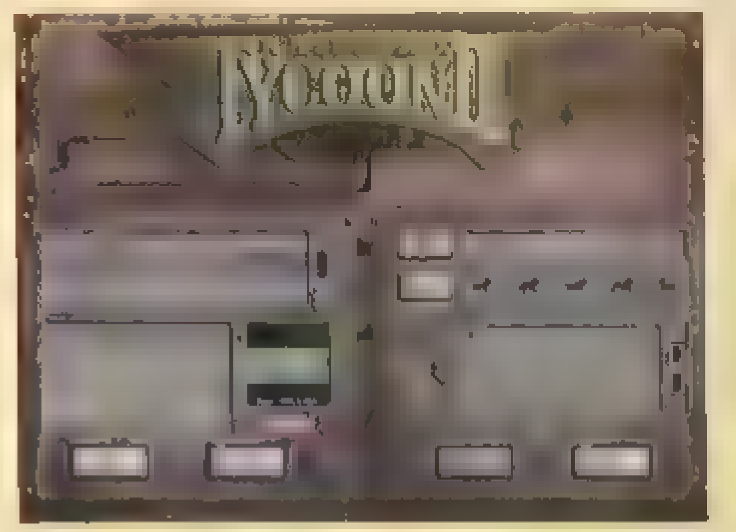
★鐵路大亨II★

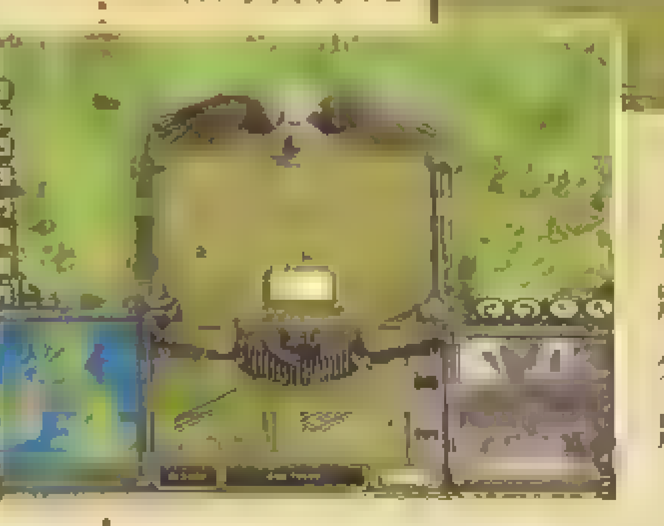
鐵路大亨II RAILROAD TYCOON II

經營提示



通常玩家選擇單一場景的話，一開始一定要先創立新的公司。在創立新公司的時候，玩家可以選擇資金的來源；由於玩家的公司如果經營得當，通常股價很快就會一飛沖天，所以筆者建議玩家自己的資金全部投入，把外來投資的資金則維持在原來的百分比。因爲如果外來的資金比例太高，代表玩家的公司將有許多的股權流落在外，日後要買回來的話，將要花費許多的資金，而且如果經過配股與分割後，要買回愈變愈多的股票，將是一件浩大的工程。





那麼把外來的資金設定成最少好嗎？當然如果

這樣做的話，玩家可以將擁有自己公司的股權比例提高，但是相對地，公司所擁有的初始資金也就少得可憐。大約只有550k左右。在這種情況下，玩家想要蓋兩個車站、鋪一條鐵路的話，可能錢會不夠用。但是如果想要發行債券籌錢的話，會因爲剛創立的公司債信評等（Credit rating）是C級，無法發行債券，導致公司的財務狀況將會陷入窘境。因此，引進適當的外來資金，是必要的。

有資金之後，玩家接下要做的事，就是把時間暫停，開始進行鐵路建設了。除非一開始劇情就限制初始車站的地點，否則玩家還是自行選擇兩個相近而且人口多的地方，來建立屬於自己的鐵路帝國。不過由於玩家的資金並不多，所以一開始的第一條鐵路，應該儘量避免跨河興建；因爲蓋一座橋需要的費用，可能會耗掉玩家不少的現金。

當鐵路鋪設完成後，玩家接下來不要急著買火車。因爲目前旅客與貨物都還未出現在車站，玩家如果現在就將讓車輛上線，火車可能會白跑一趟沒有載貨的行程！爲了避免這種情況，玩家可以先將遊戲的速度慢慢調高到　或　，讓旅客與貨物出現在車站，然後再將時間暫停，進行購買火車的行動。

由於許多場景都會有競爭對手的出現，如果不能把握時間，一些人口較多的城市將會被敵人給捷足先登，這對玩家並不是個好消息。因此，當鐵路公司開始賺錢後，只要債信的評等升到B級，玩家就可以考慮透過發行債券的方式來募集資金，準備擴充鐵路規模。至於手冊上建議的發行新股這個辦法好不好呢？如果玩家對自己公司的營運相當有信心，那麼筆者勸您還是不要透過這個方法籌錢。因爲玩家每次只能發行一千股，所能籌到的錢相當有限，但是當玩家的公司經營良好時，這一千股到了年底，可能會經由分割變成兩千股或三千股。結果玩家可能當初只拿到了不到100k的現金，後來卻必須花好幾百k的錢，才能將那些股權都買回來。

在大多數的場景中，並未限制玩家的鐵軌必須要從初始的車站開始延伸出去。因此，玩家可以先將時間停下來，仔細過濾地圖上的城市，看看有沒有一些人口多、而且距離又不遠的城市，然後準備興建第二條鐵路。

不過在此之前，玩家應該先考慮是否要將第一條鐵路擴充成爲雙軌的。雙軌的造價雖然較高，但是玩家如果想在同一個區間內行駛兩輛以上的火車，單軌是難以達成這個要求的。雖然雙軌比較好，不過改成雙軌之前，玩家應該先看一下車站的供需情況，確定單一的火車無法有效運送貨物，然後再改建成雙軌，用兩輛以上的車來進行運輸。



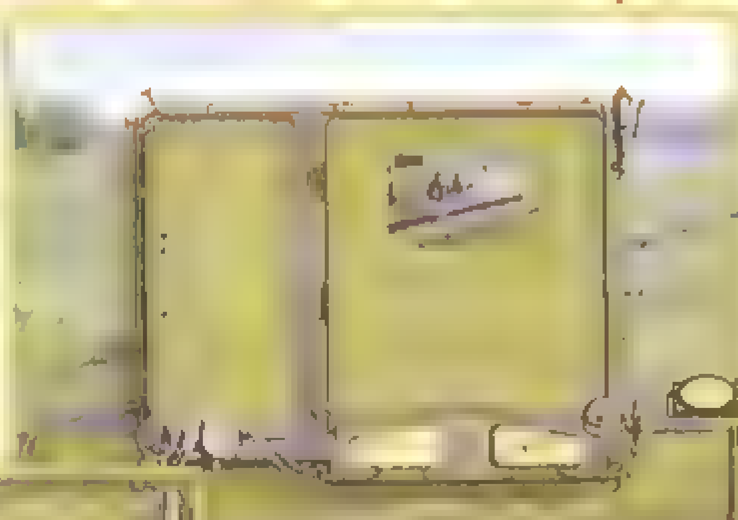
在建立鐵路網之際，玩家也有一點需要考慮的，就是火車的維修問題。火車需要水、沙與油料來進行維修，只要缺乏其中一樣，火車的效率就會受到影響而大幅下降。然而只要火車經過的任一個車站有水塔、沙塔與火車頭車床這些設施，維修的問題就可以順利獲得解決。當玩家的鐵路系統為連

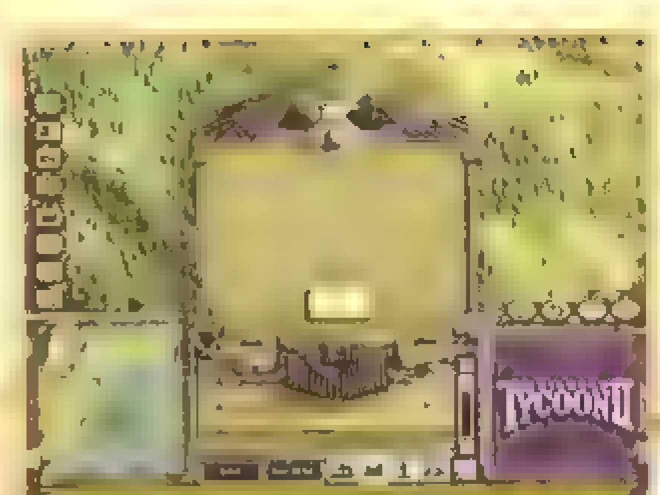


續型的情況，只要在幾個重點城市建立維修設施即可；但是如果玩家的鐵路網是散落在各地的分散型，那麼就得在每段鐵路上都找個車站擺上維修設施。然而維修設施的造價不菲，設太多只是浪費金錢而已。

公司營運技巧

遊戲中有許多種的貨物可供玩家運送，玩家只要將貨物運送的所需的城市，就可以獲得收入，然而一般貨物的重量重，火車的速度會大幅下降，當然收入也會隨著時間流逝而遞減。如果玩家運送的是旅客與郵件，由於重量並不像一般貨物那麼重，玩家只要能夠掌握運送的速度，要獲得高額的利潤並不難。在比較之後，筆者建議玩家把運送旅客與郵件當成主要的收入來源，至於其他貨物的運送，則等公司的營運上軌道後再進行。

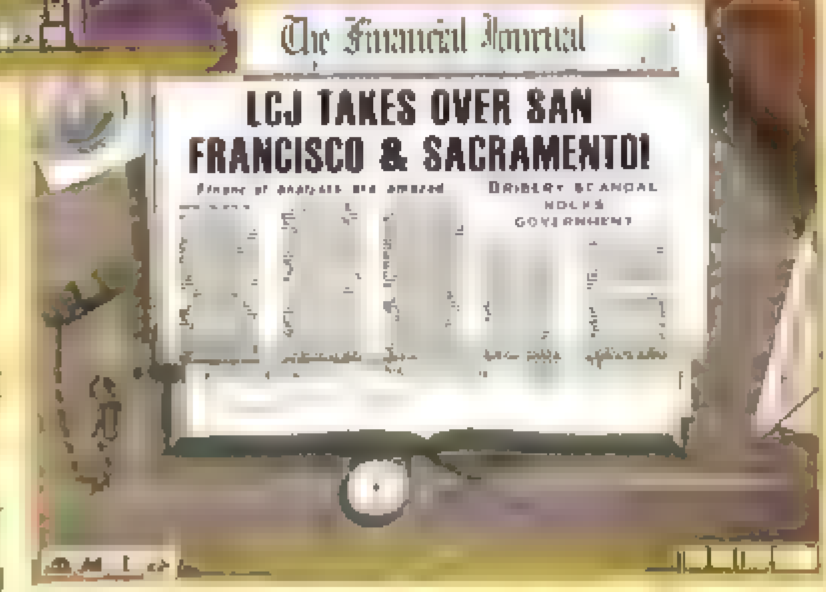




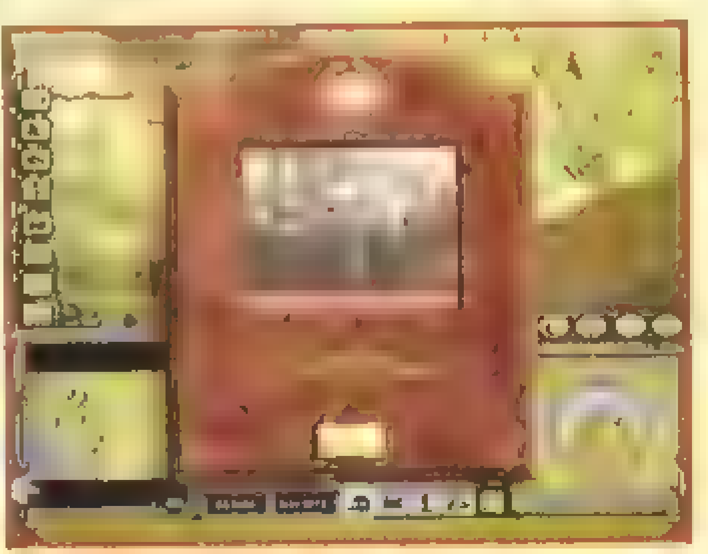
影響火車行進速度的因素有許多，但是最明顯莫過於載重量與地形坡度，這也是玩家在建設與營運時特別需要注意的兩個地方。由於本遊戲未提供隧道的設計，所以玩家如果遇到山地，就難免會出現一些坡度特高的路段，在這種情況下，除了鐵軌的造價暴增外，火車的行駛速度也會大幅下降；所以，如果不是劇情中特別限制，筆者建議玩家寧可多繞些路走平地，不要把鐵軌拉到山上去。



至於載重量的方面，有些玩家為了省錢，可能會讓一輛火車頭拉了許多車廂，希望能用一輛車就將所有的貨物都裝下；然而筆者覺得這並不是一個最恰當的作法。因為載重量增加後，火車的行駛速度會下降，而且車廂愈多，火車的速度就會變得愈慢。而運送貨物的收入多寡，除了取決於運送的距離外，運送的時間也是相當重要的一點，時間耗得愈多，到時候所能得到的收入就愈少。



為了能夠達成有效運送的目的，玩家可以在列車通行後，開始觀察車站的旅客與貨物出現的速度。如果火車載客後不久，新的旅客與郵件又出現，玩家就可以可以將該路段改為雙軌，然後在兩個車站間同時對開相同的列車。如果玩家的某段鐵路上有三個以上的車站，那麼可以試著將火車行駛的區間拉大，並在其中放置兩輛以上的火車，進行載運旅客的工作。不過要注意的一點，就是在這些列車的距離一定要拉開，以免形成某些車輛空車運轉的情形。還有，在同一個時間，讓同一條線上的火車都靠站，這種排班的方式對玩家來說，是最方便的調度方式。





在安排多站行駛的列車行程表時，有一點要注意的，就是當停靠站超過兩個以上時，列車在行駛到最後一站後，將會直奔原本的第一站，而不再停靠途中的其他車站。在這種情況下，如果玩家想要讓火車在回程中停靠中繼站，那麼就必須將這些車站再排上行程表。

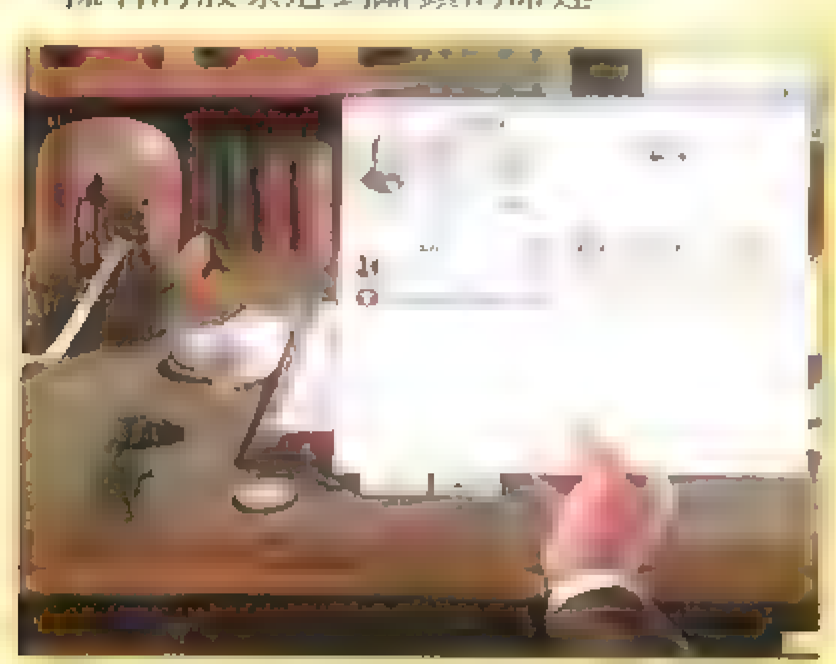
許多場景的過關條件除了要求公司資產達到一定的數目外，通常比較高級（銀牌、金牌）的勝利條件，也會要求玩家的個人資產達到一定的金額。在這種情況下，玩家一定要懂得生財之道，否則是很難贏得金牌的。

由於本遊戲並未提供玩家個人向銀行貸款的功能，因此玩家所能利用的理財管道，就只有股票而已了。在這種情況下，要增加現金的數量，除了等待配發股利外，另一個方法就是買賣股票。

不過本遊戲的股票市場相當特殊，由於大多數的公司的經營情況都不錯，各公司的股票很快就會不斷飆高，甚至一股分割成兩股、三股，玩家如果想要藉由短線進出來獲利，還遠不如將股票死抱到底。

在股票很容易飆漲的情況下，玩家要賺錢的最好方法，就是不斷買股票、儘量買股票；即使是融資（繳納保證金購買股票），也要買股票。不過在運用融資的手段時，玩家需要注意一點，就是千萬不要把融資的額度用盡，否則要是景氣反轉，股價一路下滑，玩家面對融資追繳的壓力，手頭上的股票可能會遭到大量斷頭的命運。

在買股票有一點需要注意的地方，就是如果玩家要用自己的錢與公司的錢買回自家的股票，那麼要先用個人的資金買，再用公司的資金買，以免浪費了自己的錢。如果遇到不景氣的時候，但是公司手頭上有不少的現金，那麼玩家可以利用公司的現金不斷從市場上買回股票，藉由護盤，來避免個人擁有的股票遭到斷頭的命運。



至於如何判斷對手的股票可不可以買，方法其實很簡單。玩家只要打開公司資料，觀察對手的獲利情況就可以一目了然了。基本上，只要賺錢的公司股票就會漲；至於錢賺得比我方還多的公司，那漲勢可就更驚人了。

Quick Tips 1

適當引進資金開設公司

選個人口多的好地點蓋車站

調升遊戲的速度，等待旅客與郵件出現在車站

購買火車，準備營利



競賽模式

由於競賽模式的關卡相當多，所以筆者只列出前四關的心得，其他的關卡玩家可以比照辦理。

(1) THE IRON SEED



簡報：在1840年之前，如果能夠將Baltimorem與Washington之間的鐵路連接起來，並運送4趟的貨物，就可以得到銅牌。如果能夠連接到Harpers Ferry之間的鐵路，並運送8趟的貨物，可以得到銀牌。連接到Philadelphia的鐵路，並運送12趟的貨物，就能贏得金牌。

提示：玩家一開始所擁有的現金並不多，所以可以先用單軌鐵路連接，在Relay蓋一座中小型的車站，然後在該地與巴爾的摩（Baltimorem）之間運送旅客，以賺取資金。

在有收入之後，接下來可以透過發行新股與發行債券的方式，取得一筆不小的資金，利用這筆錢，玩家可以將鐵路延伸至華盛頓（Washington）。由於華盛頓有相當大量的旅客與郵件，所以玩家可以將該城與Relay之間的鐵軌改為雙軌的，然後用兩輛火車在兩地之間運送郵件與乘客。

賺夠錢之後，玩家就應該開始將單軌鐵路沿著Ellcott's Mills、Frederick，逐步往Harpers Ferry延伸。由於目前的橋樑都只有單軌的木橋，所以玩家可以將不需經過橋樑的運輸路線雙軌化，然後增多火車的數量。

一旦收入穩定之後，玩家就可以往費城（Philadelphia）興建鐵路了。

(2) BRIDGING A NATION

簡報：要過關，必須在1882年結束之前，從Sacramento到聖路易（St.Louis）；或聖保羅（St.Paul）到西雅圖（Seattle）；或紐奧良（New Orleans）到洛杉磯（Los Angeles）中，所選擇的兩個城市建設鐵路，並完成六趟的運輸。完成上述條件，並在1882年將公司的資產達到一千萬元，可以得到銀牌。如果能在1878年達成以上的條件，並把個人的財富累積到八百萬元，就可以贏得金牌。



提示：在一開始玩家可以選擇的三個路線當中，筆者建議選擇紐奧良到洛杉磯的任務，因為該路線所須穿越的山地較少，火車可以較高的速度通行。

雖然選擇了這個路線，並不代表玩家就必須從這兩地開始發展鐵路。根據筆者的觀察，密爾瓦基（Milwaukee）與芝加哥是兩個相當大的城市，玩家如果先在這兩個城市各蓋一座大型車站，來回運送旅客與郵件，那麼很快就可以賺到錢；接下來可以透過發行債券的方式，將鐵路延伸到Feoria與聖路易兩地，增加累積資本的速度。

在收入穩定之後，玩家可以開始在地圖上找尋人口多的城市，把距離較近的城市兩兩相連，開始載運旅客與郵件。皮特蘭到西雅圖、休士頓到紐奧良，都是一些可以讓玩家賺進大把鈔票的短程路線，千萬別放過了。

由於競爭對手會不斷出現，洛杉磯這個據點可能會被對手捷足先登了。不過這對玩家倒是有個好處，因為美西有一大塊屬於山地的地形，玩家如果要自行鋪設鐵路，必須付出昂貴的代價，但是如果把我方的鐵路連接到對手的車站，利用他們的鐵路完成六趟運輸的任務，反而比較省事。當然，如果玩家錢太多的話，不妨將對手的公司買下來，這樣也是可以的。

由於紐奧良到洛杉磯需要相當長的時間，玩家最好在1868年前，將兩點間的鐵路連接完成，然後連續派出六、七輛往返兩地的單節客車。

((3)) HANDLE ON THE BREADBASKET



情報

在1870年結束之前，將New York與Chicago間的鐵軌連接起來，並且在兩地間運送八趟貨物，就可以得到銅牌。達成上述條件，並讓公司的帳面價值在四百萬以上，就可以獲得銀牌。如過果能在1858年之前完成這兩個任務，就可以贏得金牌。

提示 雖然本關的主要任務是要連接紐約(New York)與芝加哥(Chicago)間的鐵路，但是這兩個城之間的距離很遠，玩家必須找近一點的城市來賺錢，才有足夠的資金鋪設鐵路。

玩家一開始就擁有Albany到紐約之間的鐵路，但是要賺錢並不容易，所以應該先將鐵路延伸到紐約下方的費城(Philadelphia)，透過雙軌的鐵道在兩地運送旅客與郵件賺錢。經費充足的話，最好把鐵道繼續往南方延伸，在巴爾的摩(Baltimorem)與華盛頓(Washington)之間蓋一座大型的車站。一旦有三個人口密集的車站之後，玩家利用雙軌可以有效運送旅客與郵件，不久就可以累積大筆的資金了。

由於贏得金牌必須在1859年以前就達成任務，所以玩家一有錢就要慢慢將鐵路往芝加哥延伸。在鋪設完紐約到芝加哥間的雙軌鐵道後，玩家可以連續派出八輛單節車箱的旅客列車，這樣要在時限內過關就容易多了。



Quick Tips 2

依照車站的供需搭配車廂

適當地增加車站的各種設施

利用

公司賺錢後，接下來就慢慢買股票了



((4)) SILVER BOOMS AND THE MARKET BUSTS

情報

本關的過關條件是在1905將個人的財富累積到五百萬，想贏得銀牌的話，要在1900年將個人財富累積到一千萬　在1895年將個人財富累積到二千萬，就可以得到金牌。

提示 玩家一開始就擁有一家公司及堪薩斯城(Kansas City)的車站。玩家可以從該處連接鐵軌到聖路易(St. Lous)，利用這條路線開始營利。接下來玩家可以開始經營舊金山到Sacramento的路線。由於本關要獲利並不如前幾關那麼容易，所以玩家努力應該找尋人口不少的城市，來運送旅客與郵件。

玩家要達成累積個人財富的目的，除了要努力經營公司外，也別忘了在適當的機會透過融資的方式買入股票，才有獲得金牌的可能。

魔鬼戰將

COMMANDOS

下 戰術指引



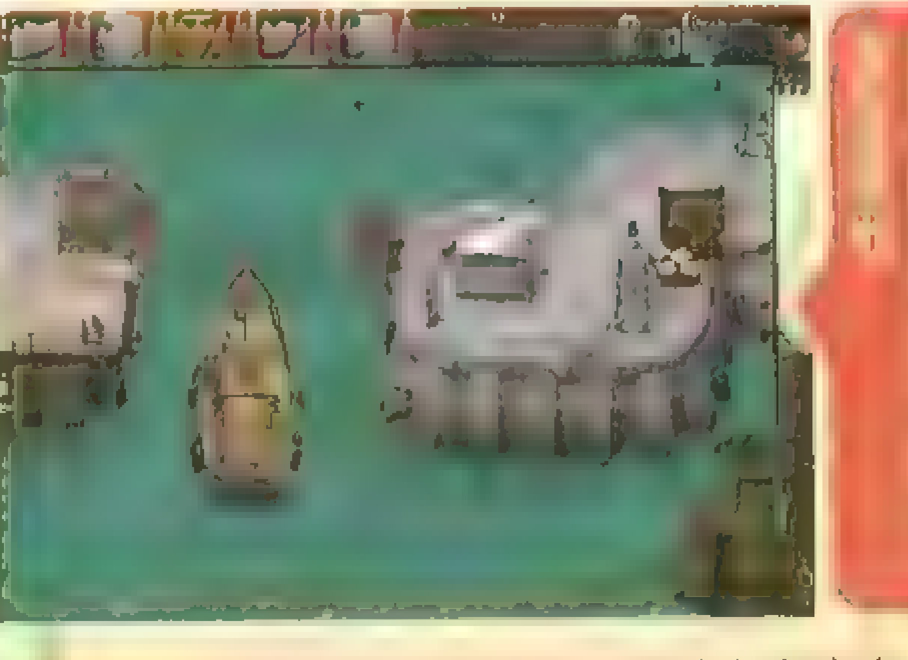
David & Golliath

◆ 綠扁帽、狙擊手、陸戰隊員、工兵、司機

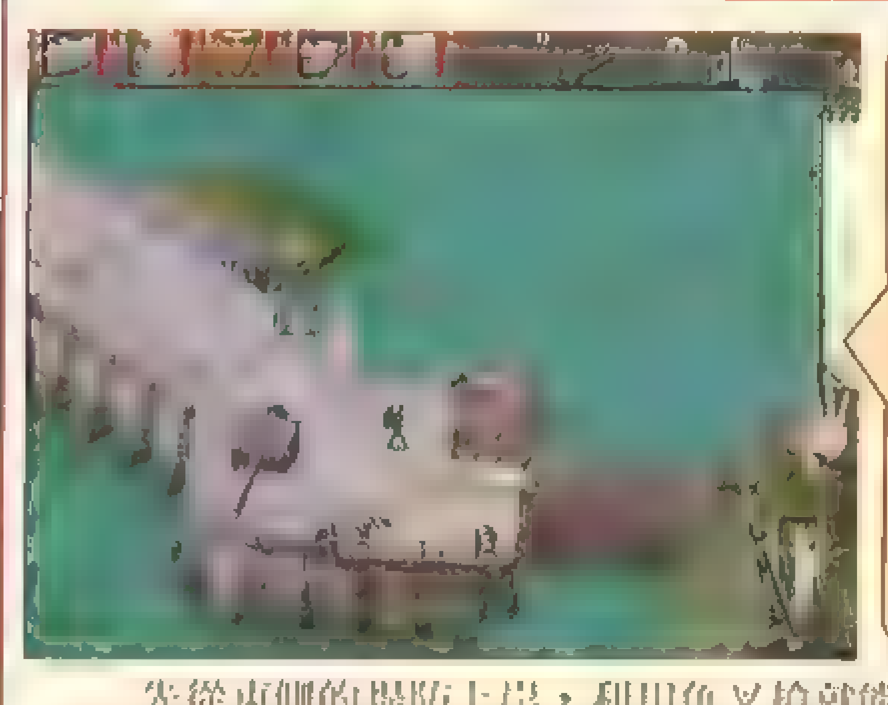
◆ 摧毀戰艦及儲油槽，然後從搭小艇從西南方脫逃

◆攻略提示：要先設法打開船塢之間的水閘，才能順利執行任務。地圖中間停放著一艘迷你潛水艇，所攜帶的兩枚魚雷可是過關必備的，別浪費了。東邊岸上的卡車主要是用來阻擋裝甲車，別忘了讓司機去調整位置。





一開始時我方的五名隊員全在東南方的角落，由於通往港口的水門有敵軍管制，所以得先讓陸戰隊員混進去。水門在隔一段時間時，會打開以便讓船隻通過，因此陸戰隊員便可以趁機混入。



打開水門以便其他隊員進入

先從東側的堤防上岸，利用魚叉槍就能順利地將這區域的敵人殲滅；然後再游上西側的堤防，解決哨兵後便可以打開水門。然後陸戰隊員再回到原出發處，用小艇將狙擊手帶到西側堤防處，待會會用得著。



▼在此狙擊該敵兵不會被消滅

▲使用魚叉可以無聲無息地解決敵人

接著陸戰隊員往東邊的碼頭上岸，避開巡邏隊解決右邊的巡邏兵及岸邊的哨兵後，狙擊手便用槍將西側第二堤防上右側的巡邏兵解決（等到箱子旁時再狙擊），接著讓陸戰隊員前往解決另一名哨兵，再回到出發處將其他隊員全接到東側碼頭處並隱藏起來。

注意到車庫附近有一輛卡車嗎？讓司機將卡車開到車庫門處，待會警報響時便可以阻擋裝甲車的行動。接著讓綠扁帽避開巡邏隊去刺殺其他敵兵，藉著眾多地形掩護及聲波引誘裝置，應該可以將除巡邏隊外的敵兵都予以暗殺。記著要藏好屍體，以免被巡邏隊發現了。還有碼頭旁守著潛水艇的哨兵先別動，不然會被巡邏隊發現其屍體。記得要將北側的水門打開，以便任務之執行。



▲避開巡邏隊以隱藏屍體

◀利用各種地形掩護行動



▲尚派不上用場的隊員可先躲到倉庫中

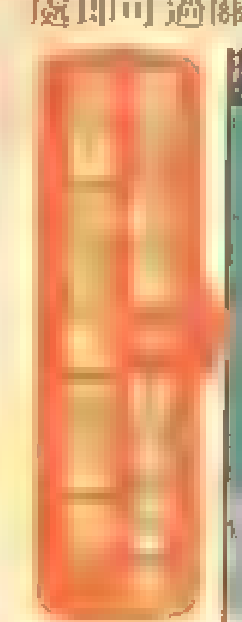
等到大部份的敵人都解決之後，就讓狙擊手對準巡邏隊的後面，以連續狙擊瞬間擊殺三名巡邏兵（解決第二名時要快，不然會拉警報）。接下來先讓工兵到儲油槽方安裝遙控炸彈，然後讓陸戰隊員用小艇將所有隊員載到西南側水門旁的堤防，再讓他回去碼頭將最後一名守著潛水艇的哨兵解決，並搭上迷你潛水艇。

▼[illegible]

▲[illegible]

潛水艇只有兩枚魚雷，第一枚對準戰艦的艦首射入，便可以將戰艦擊沉；接著讓工兵將遙控炸彈引爆，在儲油槽爆破的同時，警報將會響起，而南方水域也會出現一艘巡邏船阻擋我方的退路。別怕！讓潛水艇往其位置移動（小心岸上的敵兵會開槍射擊），然後用另一枚魚雷擊沉巡邏船。

接下來陸戰隊員回到西南側的堤防處，離開潛水艇後，再用小艇將所有隊員載至西南方的脫逃處即可過關。





攻略秘笈 Solution

★魔鬼戰將★



第14關 D-Day Kick Off

◆執行隊員：綠扁帽、狙擊手、陸戰隊員、工兵、司機

◆摧毀岸上的四座防衛砲台，並從東南方的指定處脫逃。

◆本關的難度頗高，敵人防衛可說是空前地嚴密，而自警覺性很高，有時巡邏隊一發現隊員便會開槍射擊，連閃躲的時間都沒有，因此要非常小心敵人的視野範圍。由於工兵只有三枚遙控炸彈，因此必須取得北方的油桶，才能將所有砲台爆破。另外東北方有輛裝甲車，若能取得的話，便可以順利擊殺所有敵人，過關也就輕而易舉了。



一開始由於敵方的海岸防衛線相當嚴密，因此先將綠扁帽送上西南方的沙灘，然後再將小艇駛離海岸附近，以免被對方發現。接下來讓綠扁帽爬上中央的高地，先將高處的兩名哨兵解決，再回到登陸處，配合潛水過來的陸戰隊員，利用聲波引誘裝置及魚叉將兩隊巡邏隊及其它單兵解決；如果有被發現之虞時，只要讓綠扁帽藏進沙地，陸戰隊員躲入海中即可，但小心躲藏的位置，別讓留下的足跡使得小艇被敵兵發現。



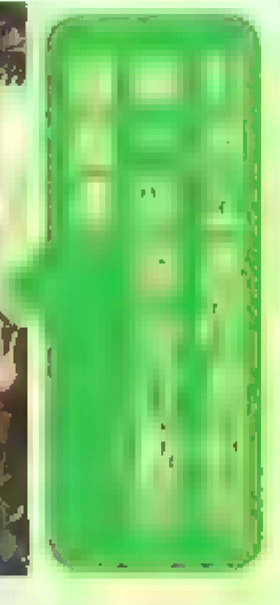
◀綠扁帽行進時要小心留下的足跡

▶先將高處的兩名哨兵解決



◀聲波引誘裝置+魚叉可用來解決外圍的巡邏隊





將西南處的敵軍全清除之後，陸戰隊員便可以回到小艇上，將所有隊員載到岸上待命。之後綠扁帽爬上高地，再從中央處爬下，藉著房子的掩護，小心點便不會被發現。把上面的巡邏單兵及門口的哨兵殲滅之後，便派狙擊手將最西側砲塔上中央的巡邏兵幹掉，但小心別被發現。接著綠扁帽便可以利用聲波引誘裝置將巡邏隊外的敵兵清除（砲塔上的敵兵可爬上去刺殺），再往第二座砲塔處前進。

在此有種誘敵方式相當重要，可以將敵陣內的敵兵誘出，以製造其防守上的破綻，不過對本關的巡邏隊不適用。其要點如下：



▲綠扁帽可攀上砲台上刺殺哨兵

◀故意暴露行蹤以引來哨兵，再趁機刺殺

(1)先標定欲誘出之敵兵視野，再趴下並伏進至其較遠之視野範圍。

(2)讓綠扁帽站起再突然趴下，這時敵兵將會過來查看，因此綠扁帽必須立刻找好隱蔽躲藏。

(3)這時敵兵會來到綠扁帽之前所在的原地，並往旁邊四周查看一次，若無查覺異象（如隊員的形蹤或敵兵的屍體）便會往回走。

(4)這時綠扁帽再衝往其背後，並刺其一刀即可。記得將屍體藏好！

(5)如果同時有好幾個敵兵前來，視其情形可以解決最後來到的敵兵。

這個方式非常實用，不過要注意誘敵地點最好沒有別人會發現，否則警報一響就完了。



▲小心利用地形掩蔽以解決機槍手

◀油桶可用來隱藏屍體

先將中間大岩石旁的兩個機槍手解決，屍體藏好後再用上述的誘敵術將附近的單兵全誘來並解決，其中第二座砲台上的兩名哨兵可直接刺殺，第一座砲台上的哨兵則用狙擊槍做掉。之後記得將敵軍屍體由大岩石內藏到別的安全處，不然可能會被其他敵兵發現。

將第二、三座砲台的敵人解決之後，要對付最麻煩的第四座砲塔了。先利用地形將上面的機槍手刺殺（也可用狙擊方式），然後開始要對付巡邏兵了。這裡的巡邏兵在發現敵蹤後，往往會一起出動前來，所以綠扁帽得挑選最後一名敵人來下手，如此反覆幾次之後，便可將大部份的巡邏兵解決，然後清出一條通往裝甲車的通路，便可讓所有隊員一同登上裝甲車。

由於裝甲車相當強硬，因此就算引發警報，也可以輕易地對付傾巢而出的所有敵軍。將所有敵人全滅之後（可查看地圖是否還有紅點），再讓工兵將遙控炸彈裝在砲台旁並引爆，剩下的就用油桶引爆（注意第一座砲台得用遙控炸彈引爆）。接著讓陸戰隊員用小艇載著所有隊員到達指定處即可過關。





▲將哨兵誘出後再刺殺之

▲全員登上裝甲車後就萬事OK！

◀憋了夠久，就一吐之前的怨氣吧！

第15關 The End of the Butcher

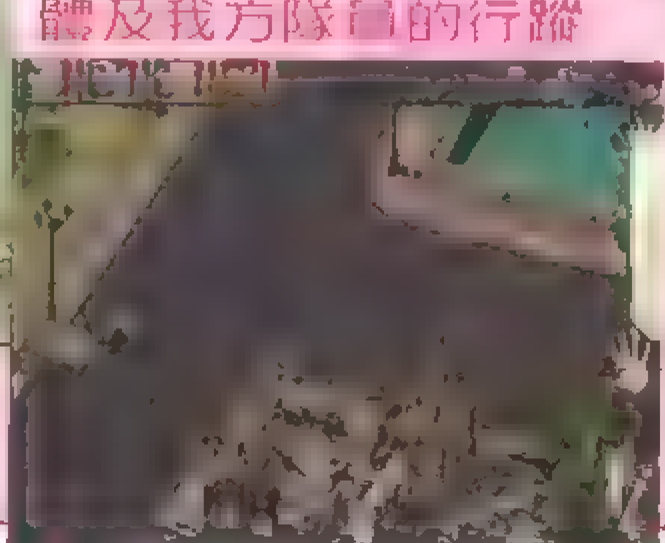
（水池旁的階梯是個極佳的隱蔽處）

◆執行隊員：狙擊手、陸戰隊員、司機、間諜

◆任務目的：擊殺敵方將軍並摧毀指揮部，然後搶奪北方的卡車由西北方脫逃。

◆攻略提示：少了綠扁帽，是否會覺得不太順手呢？其實偽裝後的間諜更好用，只是要先到西側的二樓陽台取得敵軍制服。由於身為目標的敵方將軍會在東邊大宅的西側花園散步，由西側陽台再往上爬的頂樓是個狙擊的好地點，不過要先利用北方的油罐車爆破指揮部，否則會增加任務難度。

開始要先讓間諜取得位於西側房屋的二樓陽台之敵軍制服，因此要先清除沿途的單兵。注意地圖中有個水池，而四邊的矮牆可以讓趴下的隊員及屍體不被發現，而中央往下的階梯也是個極佳的藏匿處，要好好運用。運用間諜毒殺敵兵並將屍體藏好，直到可順利取得敵軍制服為止。中央的噴水池也可以提供一定的遮蔽，可以加以利用。



▼利用此廢屋來隱藏屍體及我方隊員的行蹤





取得制服之後，接下來先清除陽台上的兩名敵兵（屍體不會被發現），再將下面巡邏的單兵也解決並將屍體藏到水池旁階梯，以便其他隊員避過其中車的視線並躲到西側房屋的一樓大門內；接下來再讓間諜引開會通過西側道路的巡邏隊之注意，讓其他隊員能順利躲進西北方的房屋內，而狙擊手可以先行將西側房屋頂樓上的巡邏兵解決，再到頂樓上趴下埋伏，等待射殺敵將軍的時機。

◀ 讓其他隊員先躲進房屋內

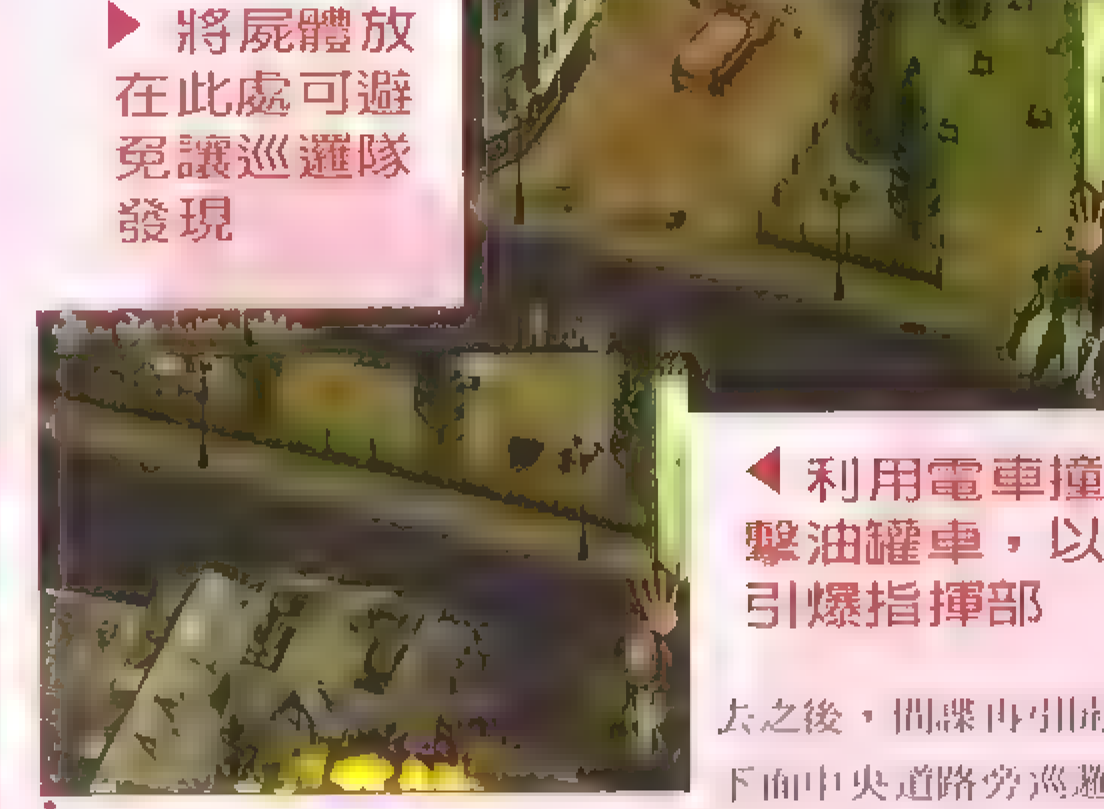
▶ 間諜誘開巡邏隊後，其他隊員再躲進房屋內

◀ 利用狙擊手射殺頂樓上的巡邏兵

接著先讓間諜利用電車通過的空檔毒殺北方油罐車旁的巡邏兵，再利用屍體誘殺術毒殺道路另一側的哨兵，再趕緊將其屍體藏在油罐車車頭處，便可避開巡邏隊的視野。等到巡邏隊走去之後，間諜再引開下面中央道路旁巡邏兵的注意（不是固定的哨兵！）司機則趁機將油罐車開到指揮部旁的電車鐵軌上，然後趕緊下車伏進離開以避免被發現；等到電車經過時會撞到油罐車而爆炸，並摧毀指揮部，但由於敵方會認為是自己人不小心發生的意外事故，所以不會觸發警報。

等到司機躲回西北方的小屋之後，讓間諜順手將中央通道的兩名敵兵解決，還會順便『撿』到另一名花園內的巡邏兵。接下來屋頂上的狙擊手便可以在敵方將軍進入射程時，便站起狙殺，然後趕緊趴下，以免被敵方的衛兵射殺。

雖然警報響起，但已經不會再有增援的敵兵出現，所以我方可以如往常般行動：先讓間諜毒殺東北方墓園內的哨兵，並引開巡邏隊的注意，接著其他隊員便到墓園中的卡車旁會合並集體上車，等到西側巡邏隊遠離時便由司機將卡車開到西北方的小屋前，等到前來會合的間諜上車後便可以順利脫逃了。



▶ 將屍體放在此處可避免讓巡邏隊發現

◀ 利用電車撞擊油罐車，以引爆指揮部

◀ 解決中央道路旁的敵兵會較容易撤退



▼ 狙擊手在頂樓可射殺花園內的敵方將軍

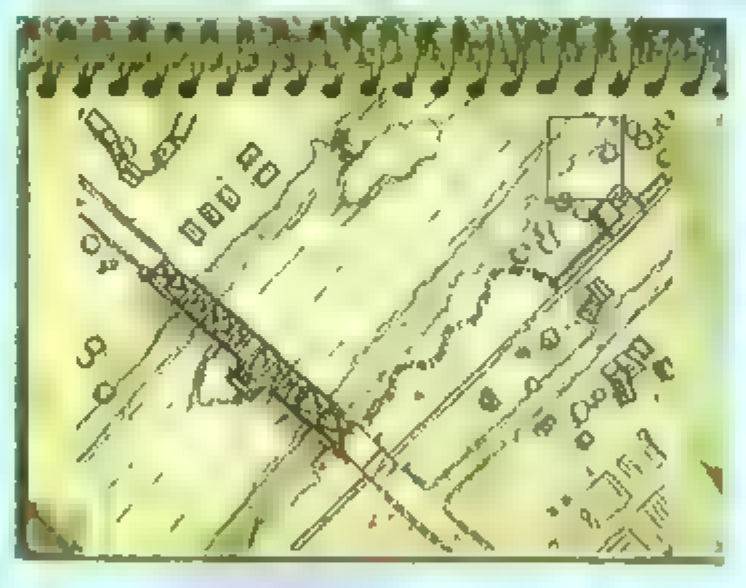


第16關 Stop Wildfire

◆執行隊員：狙擊手、陸戰隊員、間諜

◆任務目的：阻止敵方工兵引爆遙控炸彈而炸毀橋樑，再搭上停在南方的卡車脫逃

◆攻略提示：對方有四個工兵會互相照應，只要其中有一人出事，其他人便會去引爆橋樑下的炸彈，所以必須在其未引爆前同時解決這四個工兵；其中引爆器則皆在地圖上所標示之處，只要在工兵未接近前解決他們便算成功。由於卡車上已有司機躲藏，因此只要能坐上卡車便可以安全脫逃。



一開始先解決車邊車站旁的敵兵，利用火車龐大身軀所提供的掩護，間諜應該可以輕易地解決這些敵人。接下來間諜再到東南方的村莊中拿取敵軍制服，一旦偽裝成功，便可以一一解決村莊內除巡邏隊外的所有敵人。在這同時，陸戰隊員也可以到對岸上獵殺一兩名岸邊的敵兵，雖然對整體任務沒有很大的幫助，但至少可以多得一點評分。

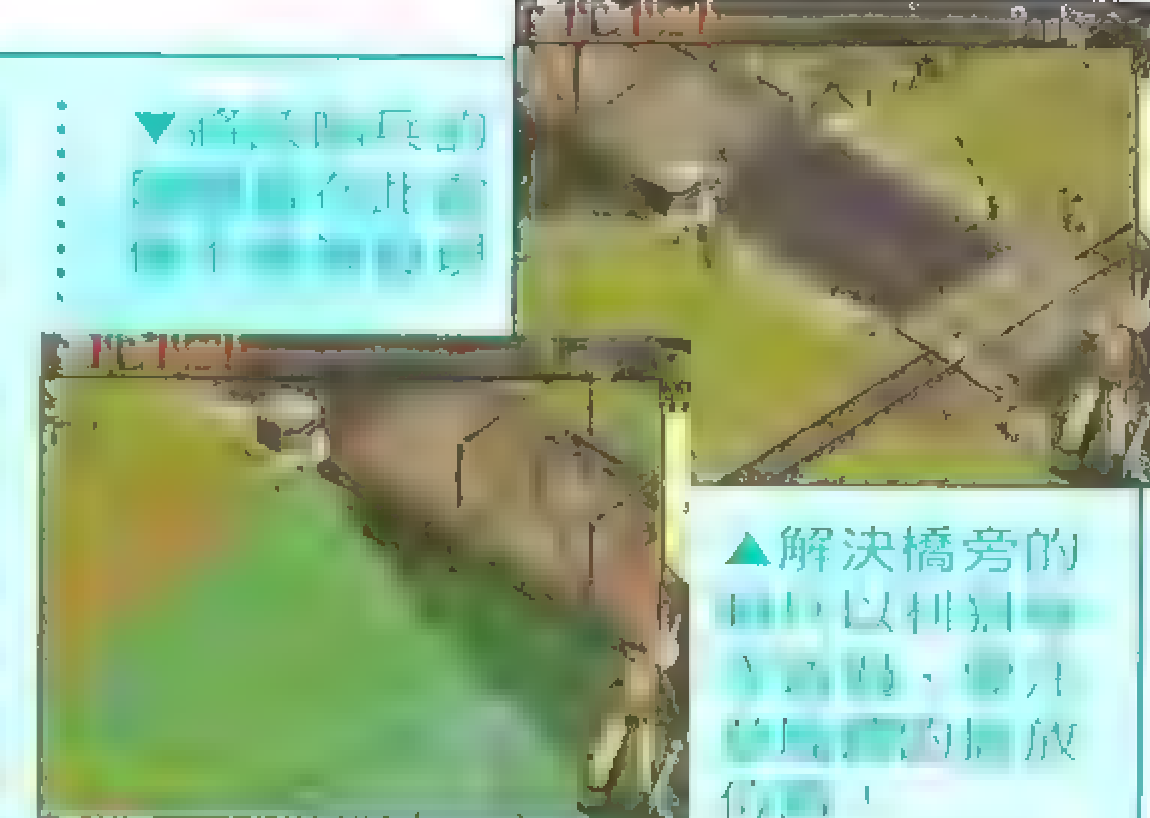


▲利用火車的掩護刺殺哨兵，記得將屍體搬走

▲間諜利用守衛空檔取得敵軍制服

▶陸戰隊員在另一處岸邊伏擊巡邏兵

將村莊內的敵兵解決得差不多時，間諜便可以準備對付橋樑旁的衛兵。利用屍體誘殺術將敵人引來（敵人看不到？就將屍體放到他看得到的地方，但別被看到是隊員搬的！），若要解決橋墩兩旁的兩名哨兵及另一旁的哨兵，則可利用旁邊的碉堡隱蔽處擺放屍體，而不致被巡邏隊發現。隨後間諜再到北邊的對岸毒殺軍營中的巡邏兵，以防待會礙事。



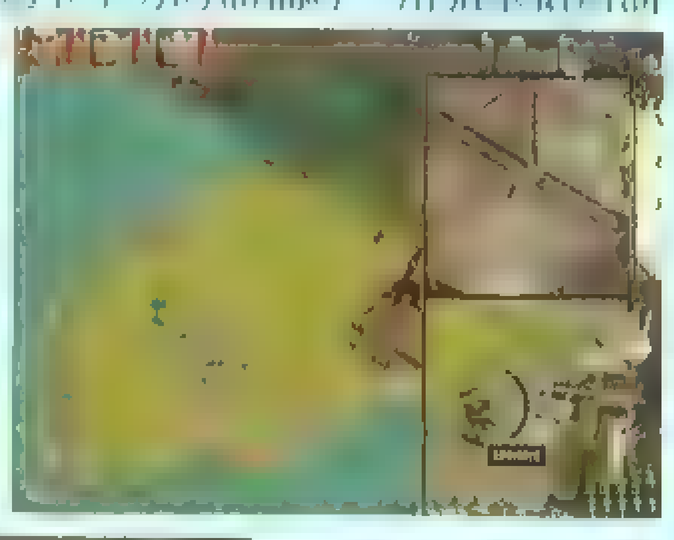
▼解決哨兵的[illegible]在北岸[illegible]

▲解決橋旁的[illegible]以利用[illegible]，[illegible]放位置！

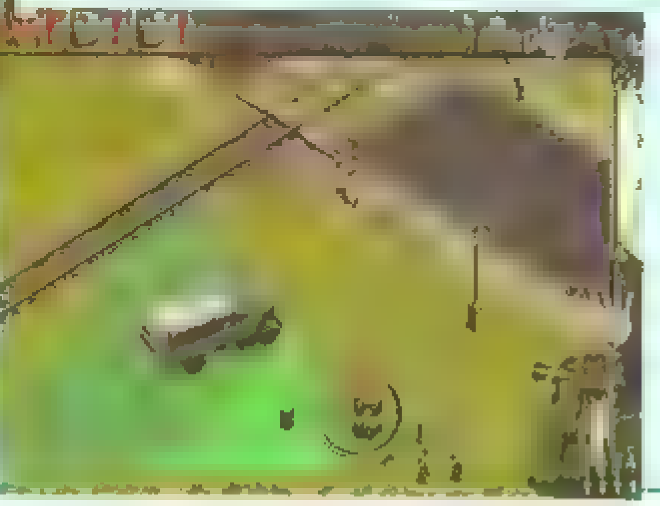
對岸的碉堡旁有個監視著工兵的哨兵，所以要先解決他，但記得要將屍體藏在碉堡旁，便可以避免被巡邏隊及對岸工兵發現。隨後狙擊手便可以順著橋樑伏進到西邊的岸邊，就定位後就瞄準北岸的工兵，作為狙擊目標；接下來陸戰隊員游到橋樑中端的三角州旁，這裡有兩名工兵，待會要一併刺殺。至於間諜則到橋樑南端的引爆器旁待命，以便等一下解決最後一名工兵。

動作開始！這裡將會考驗你的反應速度。首先讓狙擊手狙殺第一名工兵，然後再迅速下水以避過巡邏隊的視野；緊接著陸戰隊員便上岸用魚叉槍或刺刀解決中間的兩名工兵，由於這時最後一名工兵會走往橋墩南端的引爆器，間諜只要在其尚未接近前予以毒殺即可。

四個工兵都解決之後，便可以準備脫逃了。先讓間諜引開橋墩南方那五人巡邏隊的注意，然後狙擊手往回走到南方村莊與卡車之間的空地上，趁另一隊巡邏隊經過卡車旁的油桶時，用狙擊槍將油桶引爆，這樣便可以炸死巡邏隊而不致傷及卡車。等到前來查看的敵兵都走光之後，隊員們便可以趁機搭上卡車逃走了。



▲考驗團隊精神的最佳典範



◀引爆油桶解決巡邏隊後，便可以趁機搭乘卡車脫逃





Before Dawn

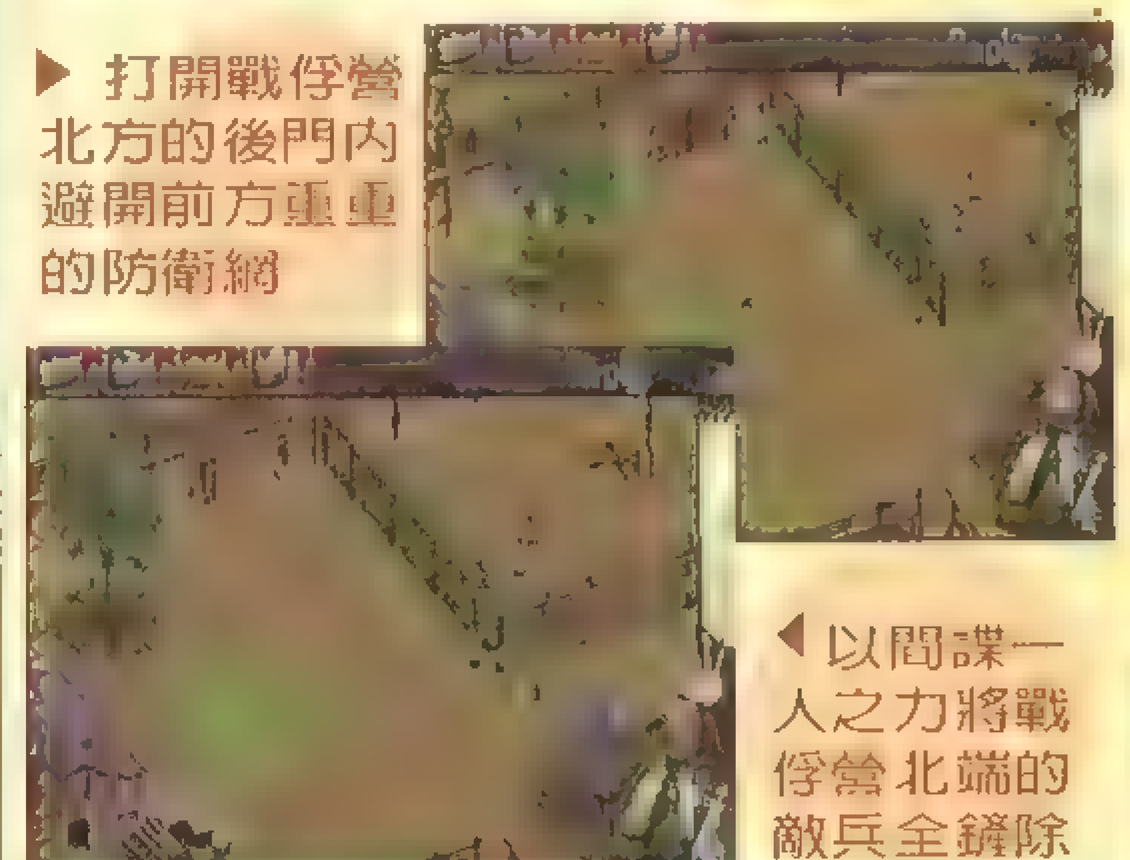
◆執行隊員　綠扁帽、陸戰隊員、間諜

◆任務目的　救出被俘的囚犯們，並往西北方搭乘卡車脫逃

◆攻略提示：由於囚犯有五名，而且會集體行動，因此無法用陸戰隊員的小艇載運，必須由唯一的橋樑脫逃，否則將會無法控制，這是本關最需注意的地方。另外基地內的油桶可用來爆破岸邊的碉堡，而儲油槽放油後再引爆可形成火海阻擋基地內的追兵，得妥善利用。



開始間諜使穿著敵軍制服，因此可由戰俘營南方的大門進入，先打開北端的後門以便我方出入，隨後開始設法收拾戰俘監禁區的敵兵，再將囚犯們放出來。注意囚犯們會以代號第八（選數字8可控制）的囚犯為首，由於有五人，所以相當難隱藏蹤跡；另外陸戰隊員的小艇一次只能再搭載兩人，因此得由陸路逃到脫逃處。這時先讓囚犯留在原地，待會再行動。



▶ 打開戰俘營北方的後門內避開前方重重的防衛網

◀ 以間諜一人之力將戰俘營北端的敵兵全鏟除



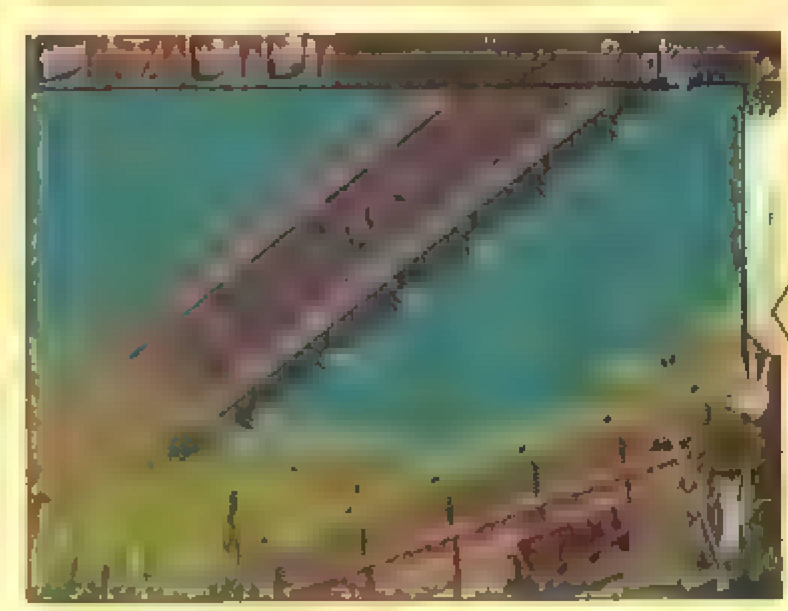
綠扁帽可用此處上圍牆以打開的門

接下來讓間諜配合攀牆上來的綠扁帽，將附近處的敵兵予以清除，再將橋樑接上，讓陸戰隊員過來會合，隨後要記得把橋回復原狀，以防追兵由此通過。接下來間諜先回到戰俘營內，將儲油槽的油漏出（在高處有個開關），待會可阻擋追兵。之後留意各敵兵的視野，先讓間諜引開橋上巡邏隊的注意力，然後再利用綠扁帽的聲波引誘裝置及陸戰隊員的魚叉槍殲滅後門旁的巡邏隊，再將其屍體藏到戰俘營東邊外的牆旁。

◀ 讓橋樑連接以利陸戰隊員通過，記得要回復原狀！

▶ 可爬上儲油槽並打開油閥讓石油流出

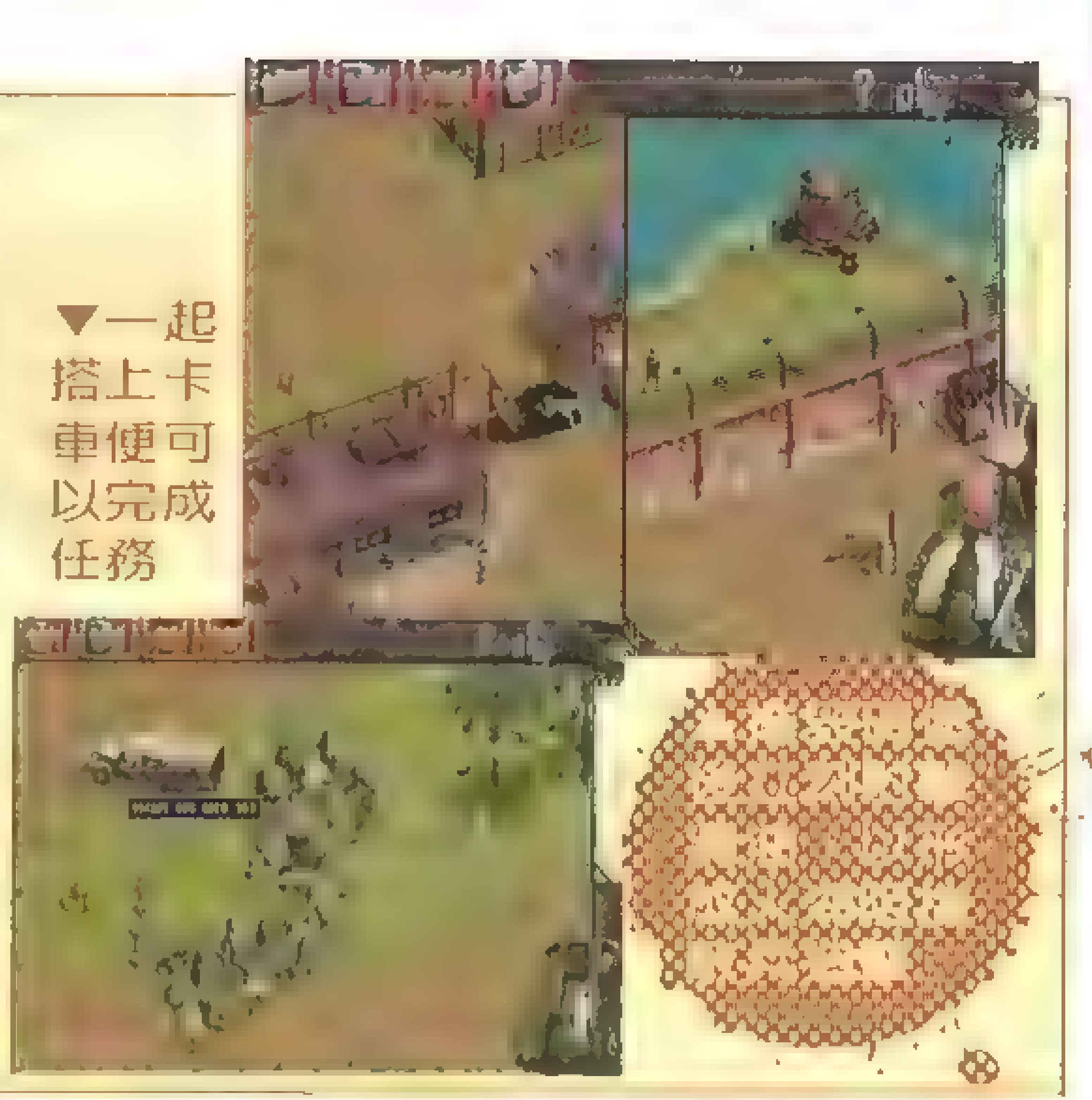
◀ 利用聲波引誘裝置及魚叉槍解決北端的巡邏隊



橋上的巡邏隊一定要清除，才能達成任務

接著間諜先通過橋樑，將東面對岸水車小屋旁的敵兵先清除，然後再讓陸戰隊員以小艇載運綠扁帽過河，然後三人再通力合作，將除了最北方的巡邏隊外的所有敵兵清除；接下來對付橋上的巡邏隊，比照之前對付後門巡邏隊的方法，應該可以順利鏟除，但小心碉堡的視野。

等到敵人清除了差不多時，便要開始進行脫逃行動了。先讓綠扁帽將監牢旁的油桶搬到碉堡後方，並遠遠地舉槍瞄準，然後間諜再回到戰俘營內，同樣舉槍對著之前漏出來的油污，而這時五名囚犯則先到橋樑旁等待。一切就緒後，先讓綠扁帽引爆油桶以摧毀碉堡，趁戰俘營內的敵軍尚未反應過來時，間諜再用手槍射擊漏油，這時該漏油處將會形成一片火海，將追兵的路完全封死，然後所有隊員及囚犯們便可以安然地搭上卡車（北方的巡邏隊空隙頗大，避開便可）並順利脫逃了。



▼一起搭上卡車便可以完成任務

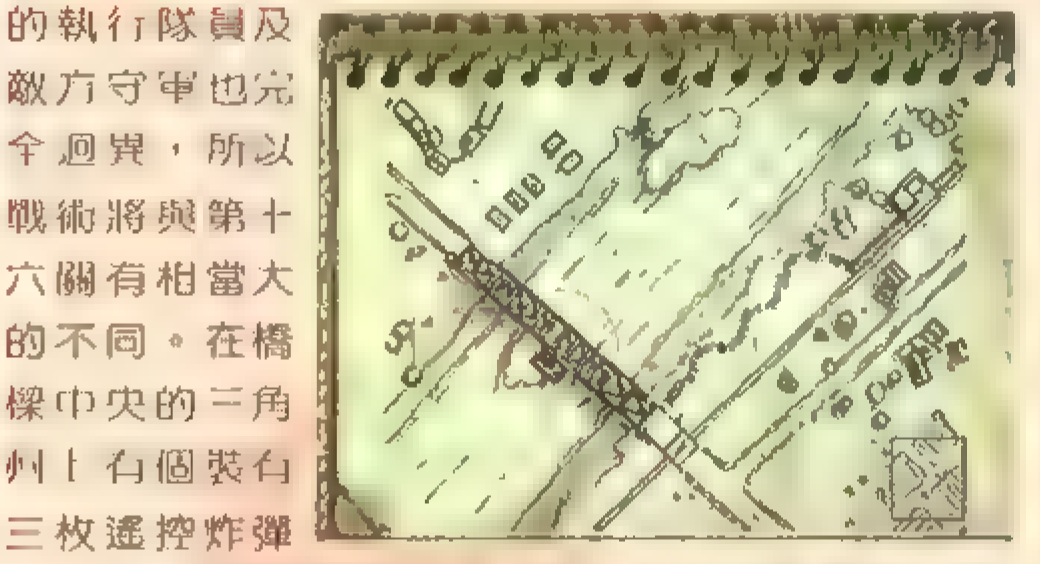


The Force of Circumstance

◆執行隊員：綠扁帽、陸戰隊員、工兵、司機

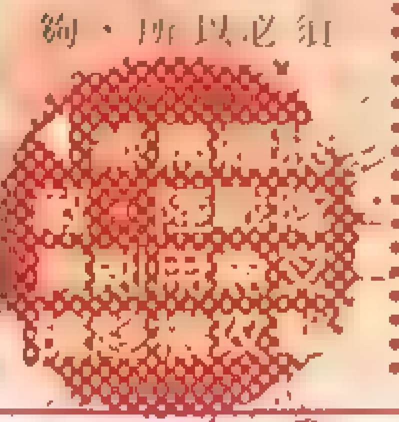
◆任務目的：將橋樑炸毀，再奪取東南方的卡車脫逃

◆攻略提示：這一關的地形與第十六關一樣，不過不僅任務內容不同，我方的執行隊員及敵方守軍也完全迥異，所以戰術將與第十六關有相當大的不同。在橋樑中央的三角州上有個裝有三枚遙控炸彈的箱子，必須讓工兵取得，才能用它來引爆橋上的炸藥包而摧毀橋樑。對岸有輛火力強大的坦克可利用，不過無法通過橋樑，要注意這一點。

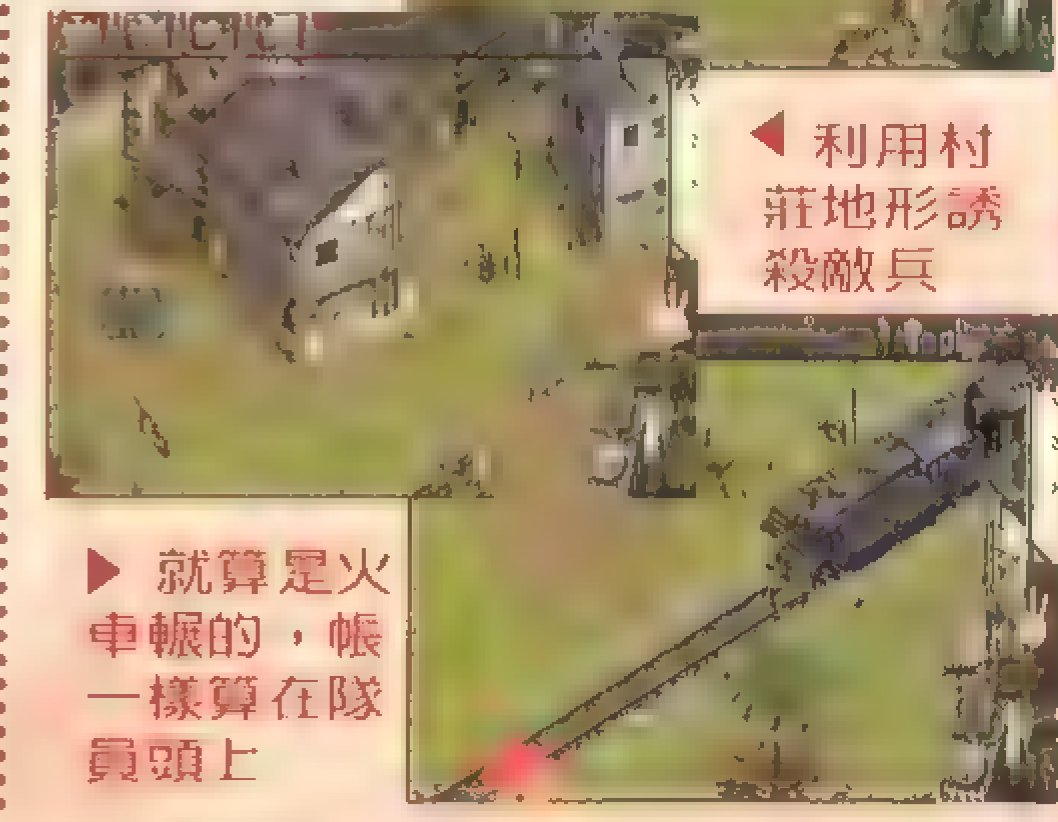


一開始時我方隊員位於東方村莊的農田附近，由於沒有間諜，所以一開始時要比第十六關難了一些。先讓綠扁帽及陸戰隊員伏擊附近的敵兵，並利用斷牆掩護，不過高度不夠，所以必須趴下才能安全隱蔽）行動及隱藏屍體，直到村莊附近的敵兵全清除後，便可以讓隊員們躲進更安全的房子內





村莊內的房子可提供更安全的隱蔽

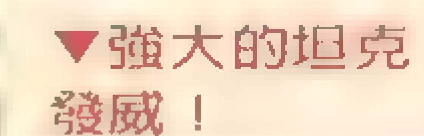


◀利用村莊地形誘殺敵兵

▶就算是火車輾的，帳一樣算在隊員頭上

接下來開始用這一關獨有的火車誘殺術。先標定東北方車站附近各敵兵的視野，選定某個敵兵為目標後，讓綠扁帽伏進到目標的視野邊緣，然後突然站起後立刻趴下，這時目標會過來看個究竟，這時他會有相當大的機會通過鐵路，如果這時火車經過的話，『咚！』該敵兵就被傻傻地被火車輾過了！不過先別幸災樂禍，趕快藉著火車的掩護將其屍體搬到安全處，不然火車走了之後，就算人不是你殺的，但只要屍體被看到，警報一樣會響起哦！

等到車站附近的敵兵都解決得差不多時，綠扁帽再通過鐵軌將剩下的敵兵殲滅，然後讓陸戰隊員潛到北方的對岸淺灘上，利用魚叉槍及潛水隱藏之技能，將淺灘上的敵兵一一解決，由於不會引發警報，所以大可就地棄屍。不過會有隊四人巡邏隊會很不悅地跑過來查看，然後會在北方加強巡邏，要特別小心。解決沙灘上的所有敵兵後，陸戰隊員便可以取得充氣小艇。



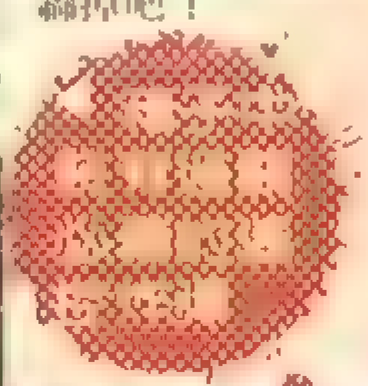
▶ 陸戰隊員可利用地利殲滅敵人

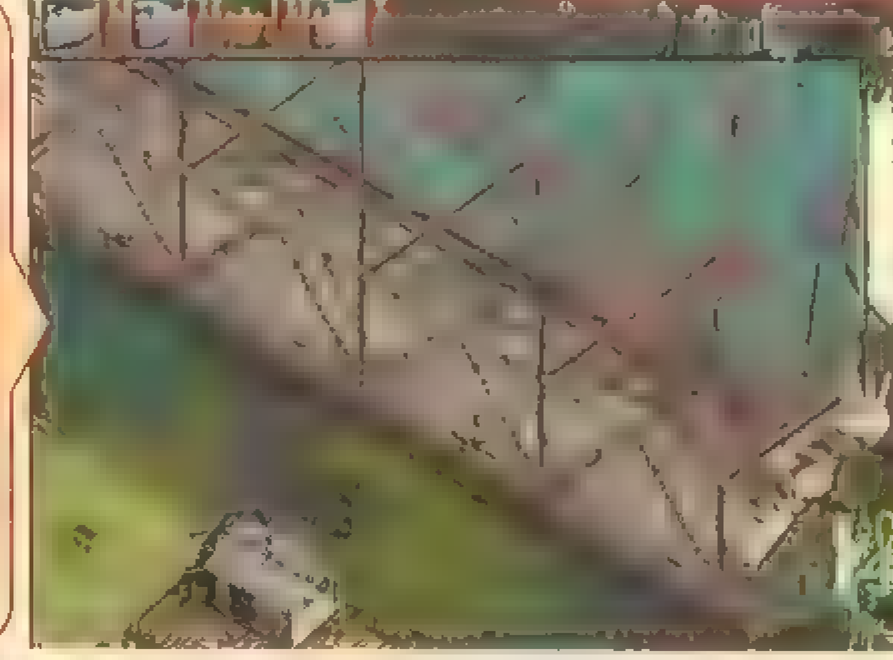
▼強大的坦克發威！

▲辦完事後別忘了收拾乾淨

用小艇將綠扁帽及司機載到北邊對岸的淺灘後，先讓綠扁帽及陸戰隊員到西北方的營區內清除巡邏兵，由於四人巡邏隊之前已見過屍體，所以不會觸發警報，這一點對我方行動相當方便。注意西北方有輛坦克沒？清出一條讓司機可以安然抵達坦克的路徑，只要讓司機坐上坦克，嘿嘿！把所有能看到的都轟掉吧！







除最北端的炸藥包外，其它兩包旁都要裝置遙控炸彈以順利引爆

雖然坦克無堅不摧，但是無法通過橋樑，所以無法開到南岸，不過還是可以隔著河流轟擊橋樑中央的一角門；將一角門上的敵人全部清除之後，陸戰隊員便可以載著工兵前往，以取得箱子中的三枚遙控炸彈。

由於橋樑上三個炸藥包中最靠近北岸的炸藥包可以用坦克轟擊引爆，所以實際上只要裝設兩枚遙控炸彈便可以了。最後再順手將南方橋墩的碉堡用手榴彈轟掉，然後再乘車撤回北岸。

先用坦克砲引爆最北端的炸藥包，然後用小艇將所有隊員載回南岸。先讓綠扁帽將村莊內油桶擺在在村莊附近的巡邏隊及軍營之間，並在附近找好隱蔽；然後工兵將最後一枚遙控炸彈裝在軍營旁，在裝甲車會經過的路徑埋伏。



▼在火車的掩護之下搭上卡車脫逃

▲利用油桶炸掉巡邏隊

停在裝甲車的路線後，等裝甲車一接近工兵，就引爆所有的遙控炸彈，然後再用手榴彈炸掉裝甲車；這時村莊北方的巡邏隊會因聽到軍營爆炸而前往查看，這時躲在一旁的綠扁帽便趁他們通過之前放置的油桶時用手槍引爆，可一舉消滅這隊巡邏隊。

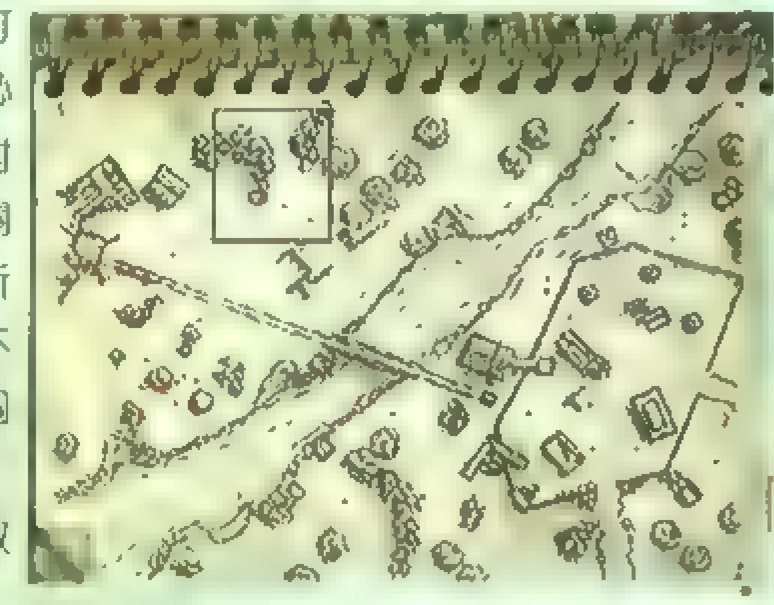
雖然引發了警報，讓駐守車站的巡邏隊出動前來查看，不過因為有火車阻礙，所以先不用擔心。接著綠扁帽以及到右方的卡車附近，利用油桶將卡車的巡邏隊也一併解決，然後撤退到安全位置。最後利用卡車通過平交道的機會，讓所有隊員搭乘上卡車一起出！這次任務在開車脫逃，別忘了讓司機駕著卡車逃往指定方向

第19關 Frustrate Retaliation

◆執行隊員：綠扁帽、狙擊手、陸戰隊員、工兵

◆任務目的：爆破火箭基地內的三枚V2火箭，然後搭乘東北方的小艇脫逃

◆攻略提示：這一關出現了新兵種－軍犬。反應靈敏的軍犬之偵測範圍比一般敵兵廣闊，所以要加以小心；尤其是火箭基地中籬笆內的軍犬可偵測到外面，必須用狙擊槍射殺。本關的過關方式會與任務所提示的有些不同，不過這是個更安全的方法，不必擔心會被敵軍追殺。



一開始先清除礦坑附近的敵兵。除了礦坑上方的哨兵得用狙擊槍射殺外，其他敵兵可用各種方式誘殺；至於巡邏隊的反應有時會不太相同，要誘殺時得先儲存進度會比較安全。鐵軌旁的車廂內有輛裝甲車，不過其視野甚窄，只要不觸發警報便不用擔心它。



▲礦坑上的哨兵用狙擊槍解決

▶工兵的陷阱也可以多加利用

將礦坑附近的敵兵全解決之後，就由陸戰隊員載著綠扁帽到西南方的對岸，只要注意軍犬的偵測範圍，便可以解決這區域的守軍。至於機槍手由於和對岸的機槍手彼此照應，因此得回到對岸埋伏在北方的機槍手旁，狙擊手則對準南岸的機槍手，然後趁其視野偏離時同時解決，便不會觸發警報。



▶綠扁帽及狙擊手聯手解決兩岸的機槍手



◀用聲波引誘裝置、陷阱及魚叉槍解決巡邏隊

接下來要對付中央地區的敵兵。一般單兵及普通巡邏隊都還好，但帶有軍犬的巡邏隊則有點麻煩，因為在誘殺中軍犬會突然回頭襲擊，因此負責用魚叉槍攻擊的陸戰隊員得換成匕首應戰；幸好軍犬攻擊力不強，完事後可用狙擊手所帶的醫藥包回復其生命力。



籬笆內的軍犬得用狙擊槍解決，注意狗屁別被發現！

待西方區域除裝甲車及碉堡外的敵兵全清除後，便可以沿著鐵軌伏進至東方的火箭基地。注意基地的西南側有面石牆，綠扁帽可由此攀壁潛入基地，但這之前要先讓狙擊手解決被關起來的那隻軍犬，同時注意敵兵們的視野，以防卡車進入基地南面的大門時狗屁會被發現（一般情形時敵兵看不到籬笆裡面，不過哨兵在盤查卡車時會移動行蹤而看到籬笆內）。



基地內的軍犬解決後，綠扁帽便可以由右牆爬入基地內刺殺敵兵。其中關狗的籬笆可用來阻礙敵兵視野，是個相當良好的屏蔽。而南面的大門會定時出現進入的卡車，其駕駛在基地中間下車並進入南面的軍營，會再出來將車開往東邊的門口離開，要注意這段時間內敵兵視野的變化；如果想避免麻煩的話，在基地內的敵兵一一解決完後，就趁機將卡車的卡車駕駛刺殺，這樣卡車便不會來攪局了。

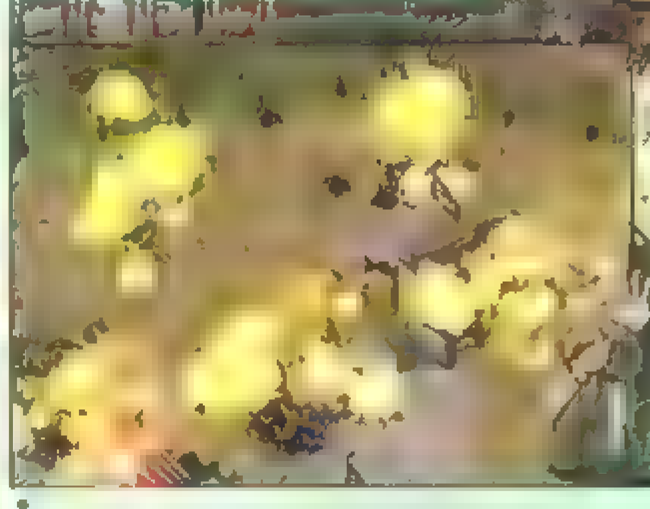
▼先用油桶炸掉下面軍營，再引爆上面軍營，便不怕追兵來襲



▶刺殺巡邏隊時小心軍犬會突然反擊！

◀這裡的開關可以改變輸送道的運轉方向，可讓外面的隊員進入

等到基地內外的敵兵及巡邏隊都清除後，就可以安心執行任務了。在基地北側外牆有個監視塔，而基地內則有兩座軍營，而這些建築物都必須炸掉才能安全脫離，因此讓綠扁帽將油桶分別擺在南面的軍營門口及三座V2火箭旁，而工兵的兩枚遙控炸彈則分別安裝在監視塔旁及北面軍營及最東側的V2火箭之間。這時需要注意基地北方外側的小艇旁還有個巡邏兵，最好先派陸戰隊員前往解決。

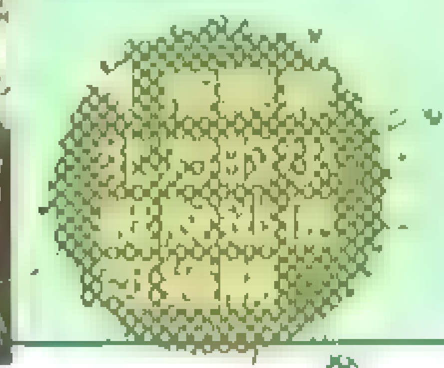


▲要同時爆破火箭、監視塔及軍營，得注意炸彈及油桶的擺設位置

接下來讓所有隊員先撤到南面大門處，再讓狙擊手瞄準並射擊南面軍營門口處的油桶，在南面軍營爆炸的同時，工兵再引爆所有遙控炸彈，只見一片火光，監視塔、火箭及兩座軍營都瞬間化為灰燼，唯一留下來的就只有從北方軍營脫逃出的一名士官，這時再用綠扁帽解決他即可。

當任務完成之後，東面就不會有敵兵再出現，因此隊員們可沿著鐵軌回到西方，再從中間的河岸處用充氣艇將所有隊員載到東北方的小艇處。由於監視塔及看守小艇的巡邏兵都被解決了，所以待所有隊員搭上小艇便可以安全脫離。





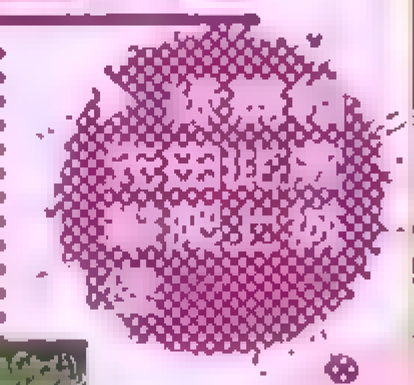
第20關 Operation Valhalla

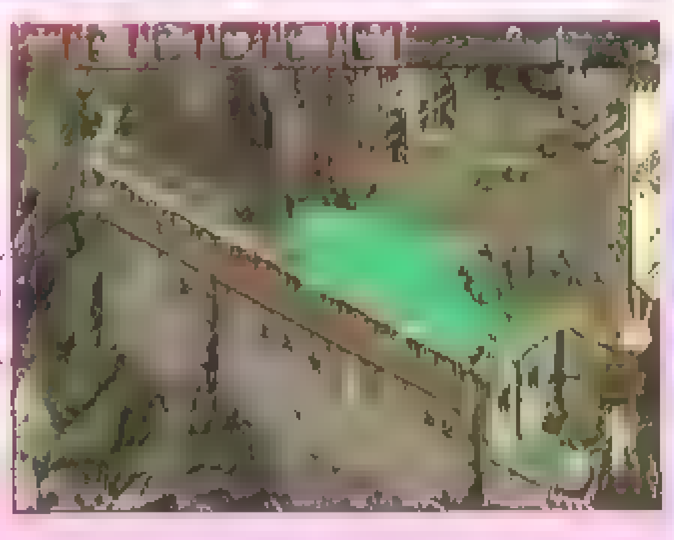
◆執行隊員：綠扁帽、狙擊手、陸戰隊員、工兵、司機、間諜

◆任務目的：摧毀西北方的指揮總部及基地內的兩枚V2火箭，再搭乘坦克從西南方脫逃。

◆攻略提示：

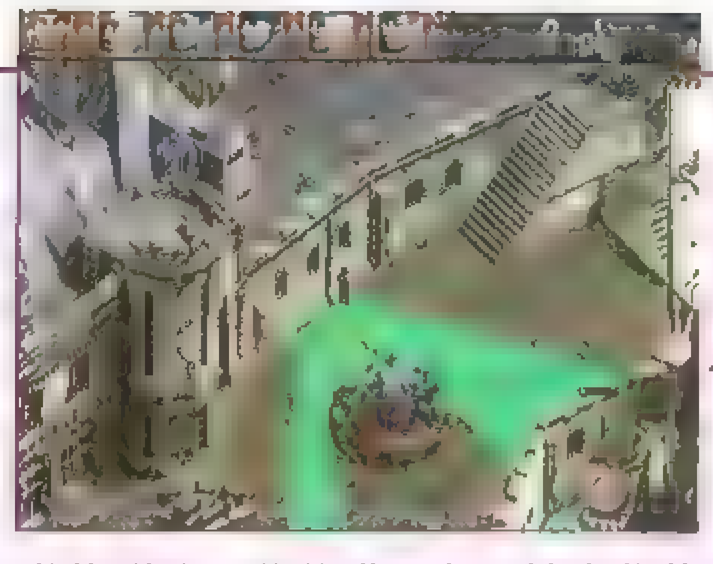
我方隊員全都出動了，東邊是狙擊手、陸戰隊員、工兵及司機，西邊則有綠扁帽及間諜。光看敵方的防守態勢，便可預料將是場艱鉅的任務。要注意高度對敵人的視野範圍有相當大的關係，因此不要只標定其視野範圍便安心，還要注意其高度差。另外在引誘敵人使其改變方向時，小心其他敵兵的屍體會恰好在其視野範圍內而觸發警報。





一開始先讓綠扁帽爬上指揮總部旁邊的城牆，然後注意各敵兵的視野（以伏進方式較安全），然後將指揮總部附近的敵兵一一清除。本關將考驗綠扁帽的最大能力，如果使用妥當的話，除了中央地區外的敵兵應該都可以清除。中央大門上方的兩名哨兵之視野範圍比標定時所見的還更遠，要特別小心。

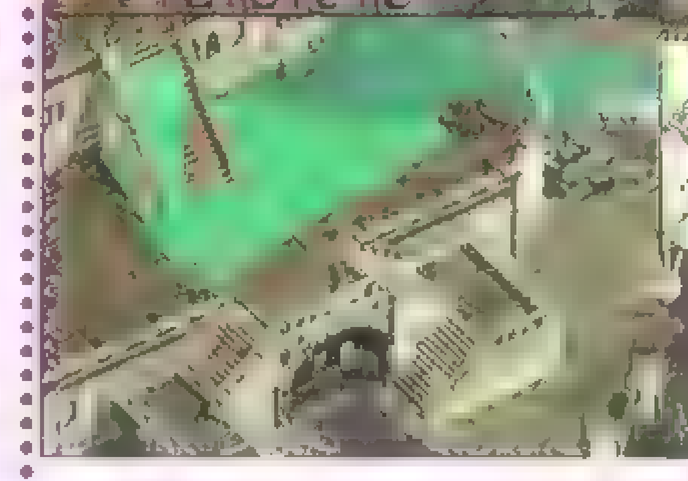
避開中央地區空前嚴密的防守網，由城牆



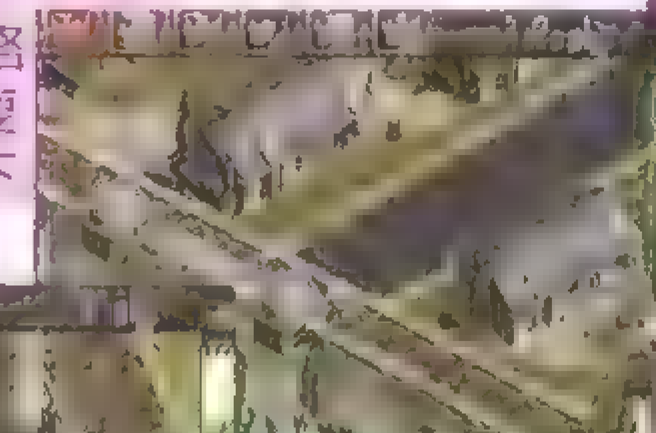


▼誘開其他哨兵後，總算可以找這兩個傢伙算總帳了

旁的道路一路伏進，在不被查覺的情形下將城牆上的所有哨兵一一清除。接下來到城堡的東南方時，可以發現這裡有個安全梯，可以通往底下的靶場；而旁邊的開關則是用來打開護城河的水門，這樣陸戰隊員便可以由護城河進入城堡內的水池內。靶場內的士兵在射靶一定時間後便會到靶前查看結果，可利用其空檔進行攻擊。



▲終於取得夢寐以求的敵軍制服了



▶沿著城牆一路殺過去，記住要伏進才不會被下面的敵兵發現

◀由此安全梯下來便可到靶場

兩人先通力合作將靶場週圍的敵兵殲滅後，順便將軍營附近監視城牆的哨兵引來解決，待會便省事多了。接下來讓綠扁帽回到城牆上，利用聲東擊西的方式將這兩哨敵兵解決，然後再將坦克週圍的敵兵也一併解決，至於三人巡邏隊則用聲波引誘裝置配合陸戰隊員的魚叉槍殲滅。

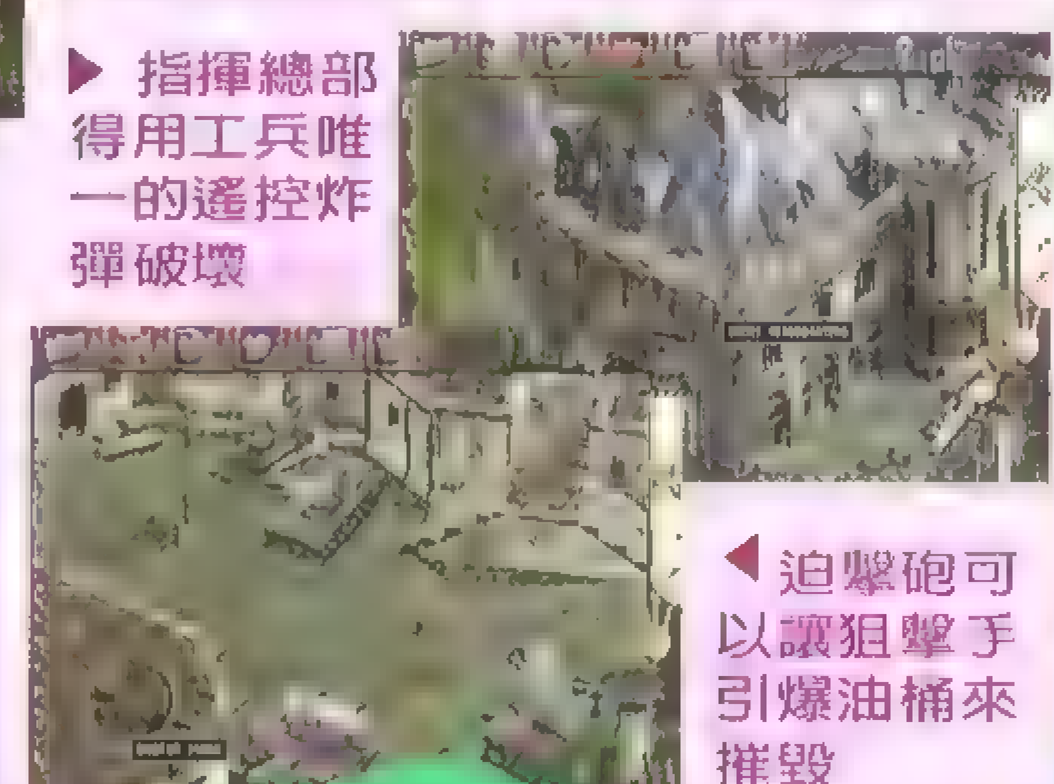
接著要開始對付兩處街道的敵兵了。注意四人巡邏隊會由南門出再由西門進，然後趁其空檔解決駐守在南門的四名哨兵；雖然街道中敵人的戒備頗森嚴，但參差不齊的房屋可提供相當良好的隱蔽，所以靠綠扁帽便綽綽有餘了。



▶利用聲波引誘裝置及敵人看見屍體發呆時衝過去刺殺

◀把坦克附近清除乾淨，往後搭乘坦克就安全多了

等到兩旁街道的敵兵都解決得差不多時，先殲滅西門的四名哨兵，這樣間諜便可以進入來取西門附近的敵軍制服。有了偽裝過的間諜之協助，綠扁帽便可以將中央地帶的敵兵相繼解決。接下來當由讓綠扁帽去拿取西門車輛旁的油桶，並將它放在迫擊砲旁，工兵則到指揮總部去安裝遙控炸彈，然後讓所有隊員到坦克附近集合，除了要引爆炸彈的工兵及要狙擊油桶的狙擊手，其它人全坐上坦克。



▶指揮總部得用工兵唯一的遙控炸彈破壞

◀迫擊砲可以讓狙擊手引爆油桶來摧毀

首先由工兵引爆遙控炸彈摧毀指揮總部，當警報響起時，狙擊手趕緊射擊油桶以炸毀坦克，然後再全坐上坦克，便可以肆無忌憚地到處屠殺敵兵了。別忘了目標之一的兩枚V2火箭，用坦克上砲轟掉它吧！等到這裡成為一座死城時，隊員們便可以大搖大擺地搭乘坦克由西門往西南方離開了。



國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

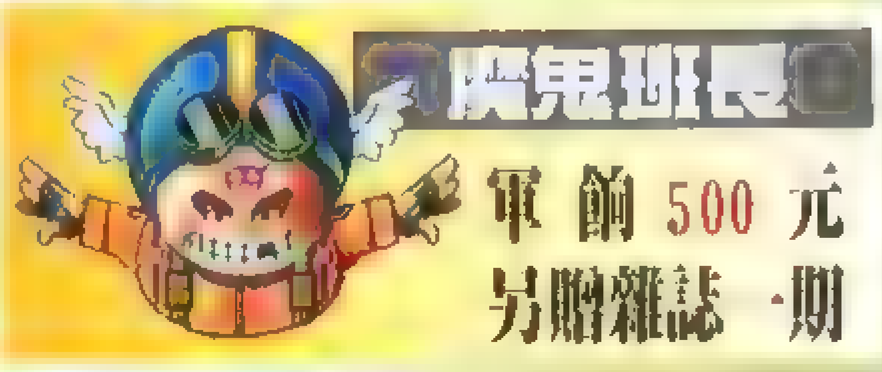
- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期







超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期

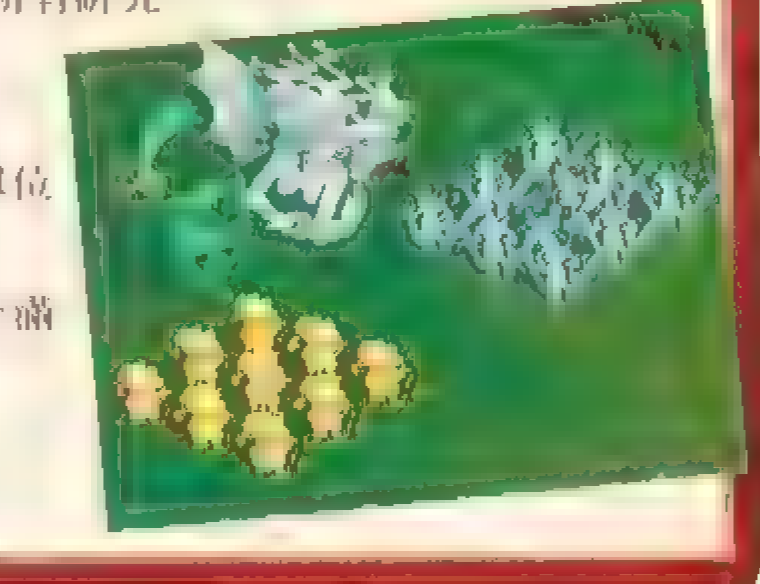




鐵甲風暴　快速生產

Enter 後輸入：

luckybird＝任務完成
pitybird＝任務失敗
thunderbird＝我方基地武器生產加速
smartbird＝ 我方基地兵器完成所有研究
magicbird＝增加部隊
'maicbird＝刪除部隊
richbird＝我方資金增加10000單位
tomgogo＝由電腦接管
amitofo＝我方部隊生命力回復全滿
sunshine＝解除地圖迷霧狀態
friend:[name]＝化敵爲友
animy:[name]＝化友爲敵



絕地風暴2之風起雲湧　花不完的資金

●秋波鳥

在安裝好遊戲後將遊戲執行檔拉到桌面上成為一個捷徑後，按滑鼠右鍵一次點選它後選擇內容。在裡頭的捷徑有一個名為目標的路徑列，在路徑後加上－badnews使它成為"C:\Games\KKND Krossfire\Kknd2.exe" －badnews啓動單人遊戲後，在戰鬥中同時按下Ctrl+Tab鍵則可看到"開啓作弊"的字樣，再輸入以下指令來使用密技。（PS:-badnews須與前面"的符號之間空一格才行）



Ctrl+M＝按一次增加10000資金

Ctrl+C＝立即過關

Ctrl+T＝地圖全開

上帝也瘋狂3　瘋狂吧！

●[illegible]

進入遊戲關卡後同時按下Tab+F11鍵會出現一個訊息視窗，在視窗中輸入密碼byrne，即可啓動密技功能



Tab+F3鍵＝擁有所有法術

Tab+F4鍵＝擁有所有建築物

Tab+F5鍵＝法力全滿

純愛手札　好看的圖像

●紫　雲

在光碟中的Sub檔案夾裡的Scr檔案夾裡頭有個Tmemo.scr檔案，將Tmemo.scr這個檔拖曳到桌面，之後按滑鼠右鍵一次來點選檔案。按右鍵會出現功能表，在裡頭的選項選擇安裝後，就會進到控制台設定Tmemo為螢幕保護程式。接著按預覽之後滑鼠放著不動，就會每三秒左右就有一張漂亮的純愛圖，每張圖都是隨機跳動的，而且圖都是全部事件的畫面喔！



第五元素　彈藥無限

●旁邊店子

在主畫面選單中輸入密碼，然後再選擇NEW GAME

RALPH＝可選擇任一關卡

DAVID＝彈藥無限

THIERRY＝敵人靜止不動

JEROME＝防護罩增強

OLIVIER＝獲得所有武器

FANETTE＝獲得所有物品

BENOIT＝獲得所有底片

JOEL＝啟動全部密技



三界諭2　好多錢

●程致維

在遊戲中按Shift+鍵盤上方的數字鍵3即可使金錢和法力變成60000



鐵路大亨2　爆發戶

●蕭昀庭

先按TAB鍵，在螢幕最下方的綠色游標輸入下列指令：

Bigfoot＝直接贏得勝利

BigfootGold＝直接贏得金級勝利

BigfootSilver＝直接贏得銀級勝利

BigfootBronze＝直接贏得銅級勝利

BoBo＝關卡失敗

King of the hill＝所選角色得到$100000

Powerball＝公司得到 $10000000

Slush Fund＝公司得到 $1000000

Let me in＝可到任一區域地段

Speed Racer＝車速提昇一倍

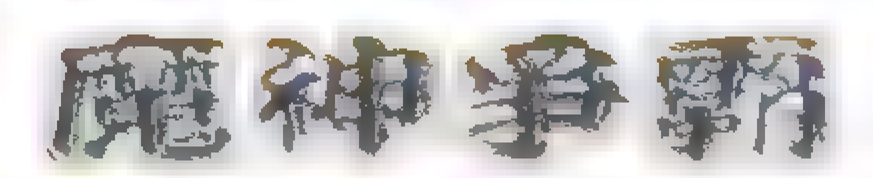
Show me the Trains＝得到所有種類的引擎

Viagra＝擴大城市規模









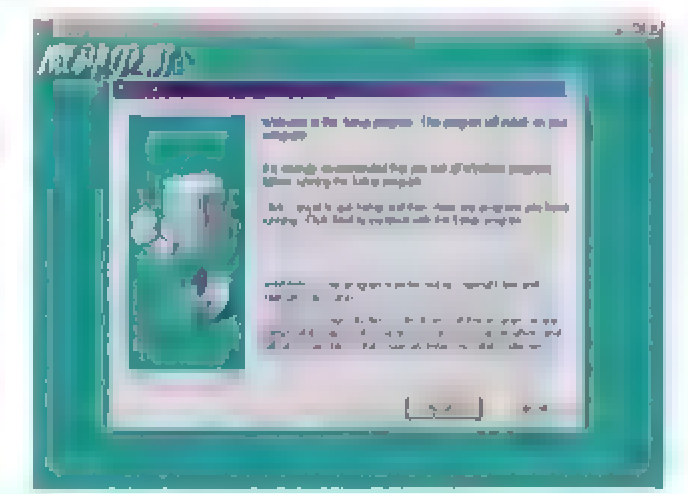
魔神爭霸

系統需求 8

- Pentium-75以上CPU
- 16MB以上的記憶體
- HD：至少需要 150 MB 的硬碟空間
- SVGA顯示卡、光碟機、音效卡、滑鼠
- Windows95 以及 DirectX 驅動程式

安裝說明 8

1.啟動Windows95
2.將「魔神爭霸」的遊戲光碟放入你的CD-ROM中
3.開啟『我的電腦』中的CD-ROM磁碟
4.點選setup程式，即進入安裝畫面
5.依照指令進行操作，操作後會載入到硬碟中
6.進入遊戲，請於程式集中的「魔神爭霸」圖示進入

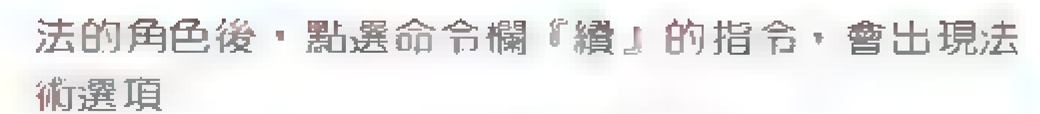


遊戲規則 8

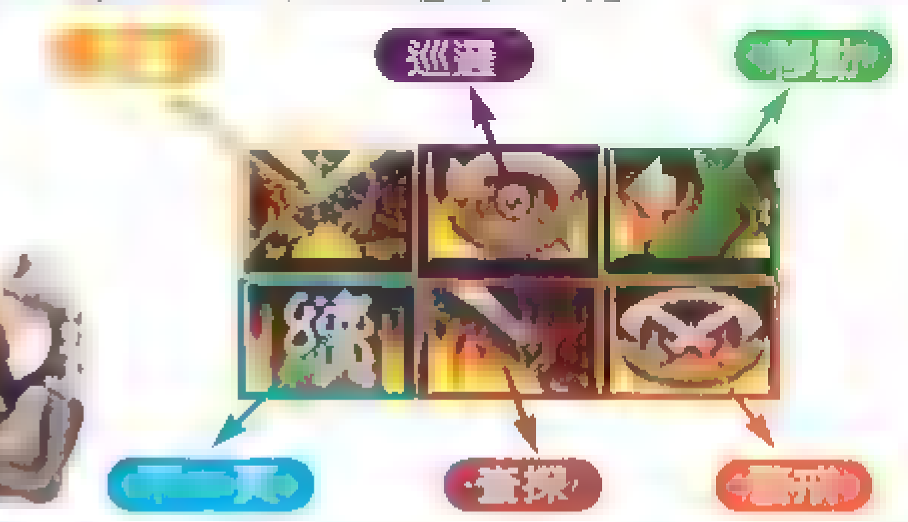
1.使用魔法會減少1至5顆靈魂光球
2.蓋建議物會減少10顆靈魂光球（建築物無法自行拆除）
3.畫面右下角所顯示的光球每顆代表10顆靈魂光球
4.每關一開始皆提供50顆靈魂光球
5.靈魂光球只能以『三首車』或『目鬼』進行搶奪

操作方式 8

1.移動部隊－以滑鼠左鍵點選一個角色、或框選一群角色後，按右鍵指定目的位置
2.攻擊－以滑鼠左鍵點選一個角色、或框選一群角色後，按右鍵指定敵軍
3.建築－選擇一個可以建築的角色後，點選命令欄『續』的指令，會出現建築物選項
4.施魔法－選擇一個可以施魔


法的角色後，點選命令欄『續』的指令，會出現法術選項

5.搜集靈魂光球　只有兩種車輛可以搜集
6.命令欄的說明（在主畫面的右下方）



攻擊

圈選部隊後，點一下『攻擊』命令欄，再指定攻擊的目標，即完成攻擊的指派。或以滑鼠左鍵點選一個角色或框選一群角色後，按右鍵指定敵軍在移動過程中、遇到敵軍在前來攔截不會主動去攻擊，而會盡力走到目標物攻擊之

圈選部隊後，點一下『巡邏』命令欄，再指定巡邏地點，即完成巡邏的指派

圈選部隊後，點一下『移動』命令欄，再指定目地位置，即完成移動的指派。或以滑鼠左鍵點選一個角色或框選一群角色後，按右鍵指定移動地點。在移動過程中、遇到敵軍前來攔截不會主動去攻擊，而會盡力走到目的地

類似『移動』命令，但是在移動的過程中，遇到敵軍會予以攻擊

圈選部隊後，不論正在執行甚麼命令，點一下『警戒』命令欄後，部隊為停止原本的命令，而在原地進入警戒狀態。進入警戒狀態後的部隊，附近若有敵軍出現會予以攻擊

系統功能 8

1.數字鍵[1] [2] [3] [4] [5] [6]可跳至各關
2.欲結束遊戲請按End鍵
3.如果遊戲速度太慢，請修改maxel.ini中的speed項目。例如將Speed=2調整成speed=3或speed=4

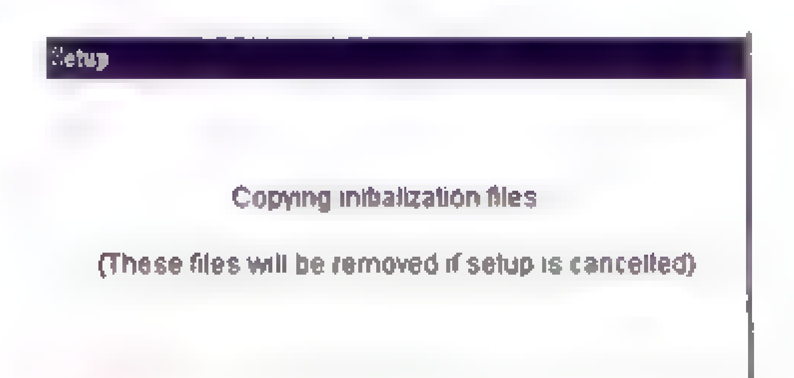
MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

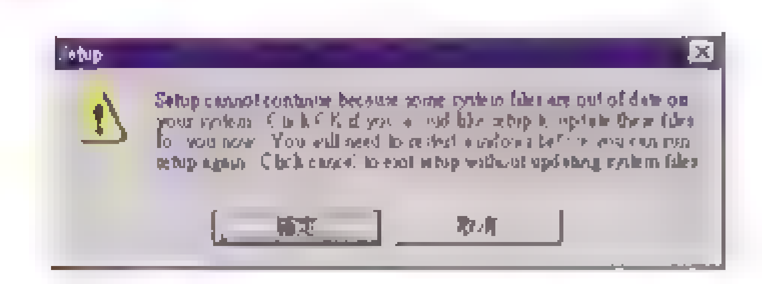
MegaDisc 安裝說明

步驟（1）

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



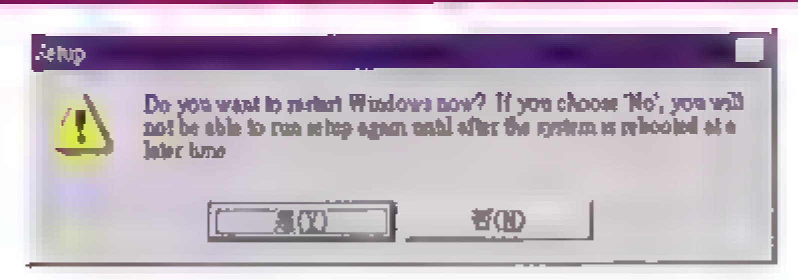
步驟（2）



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟 。

B.訊息內容：按下“確定”－因為你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下“取消”－不更新且離開。

請按下“確定”進行更新，接著會出現下個訊息！



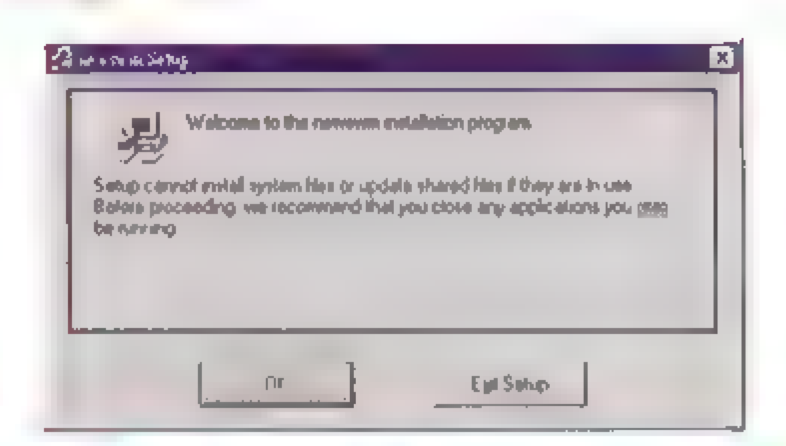
訊息內容：

“是(Y)”－重新開機

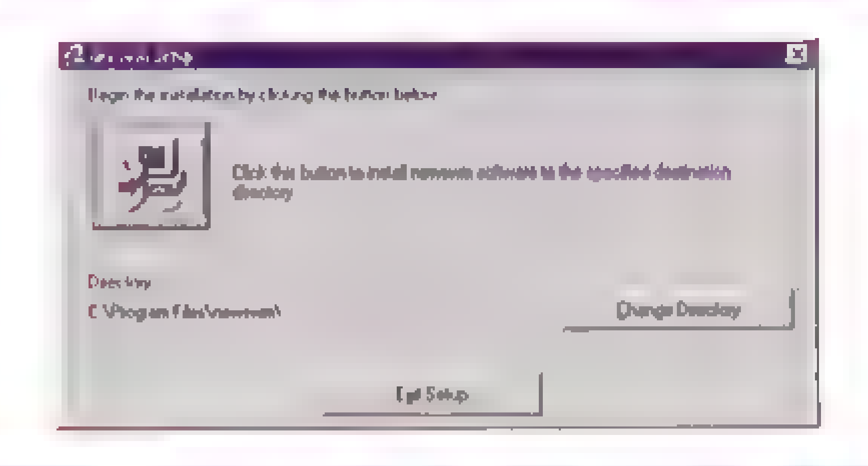
“否(N)”若無重新開機，將無法繼續安裝。

請按下“是(Y)”重新開機，開機後再次執行“setup.exe”重新安裝。

步驟（3）



按下“OK”進行安裝，接著出現下個訊息。



“安裝圖示”－按下此圖示鈕進行安裝。

“Change Directory”－更改您所想要安裝的路徑。

步驟（4）



安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的“newswm.exe”檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

※注意事項：

“開始”→“設定”→“控制台”→“顯示器”→“設定”建議將“桌面區域”調成“640×480”

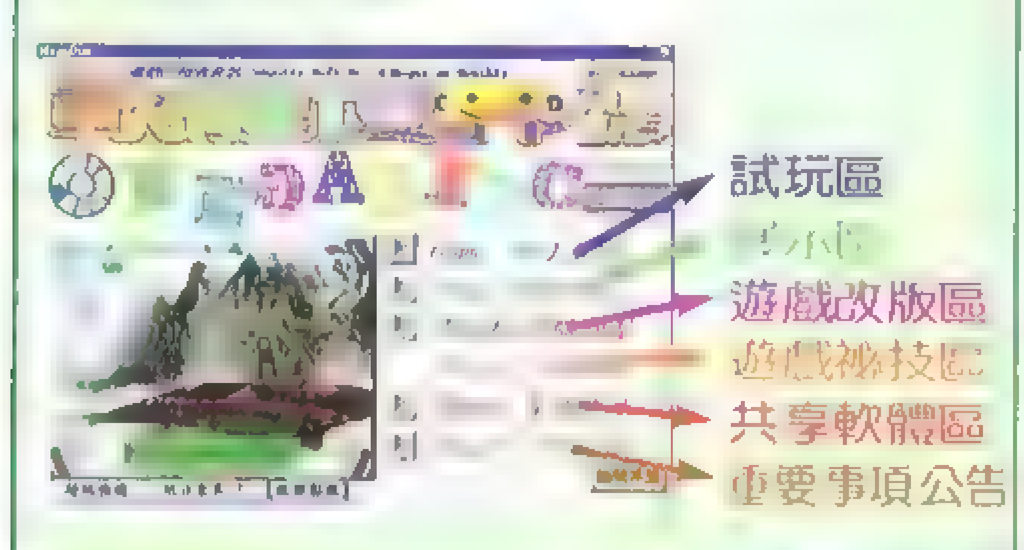
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啓動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啓此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

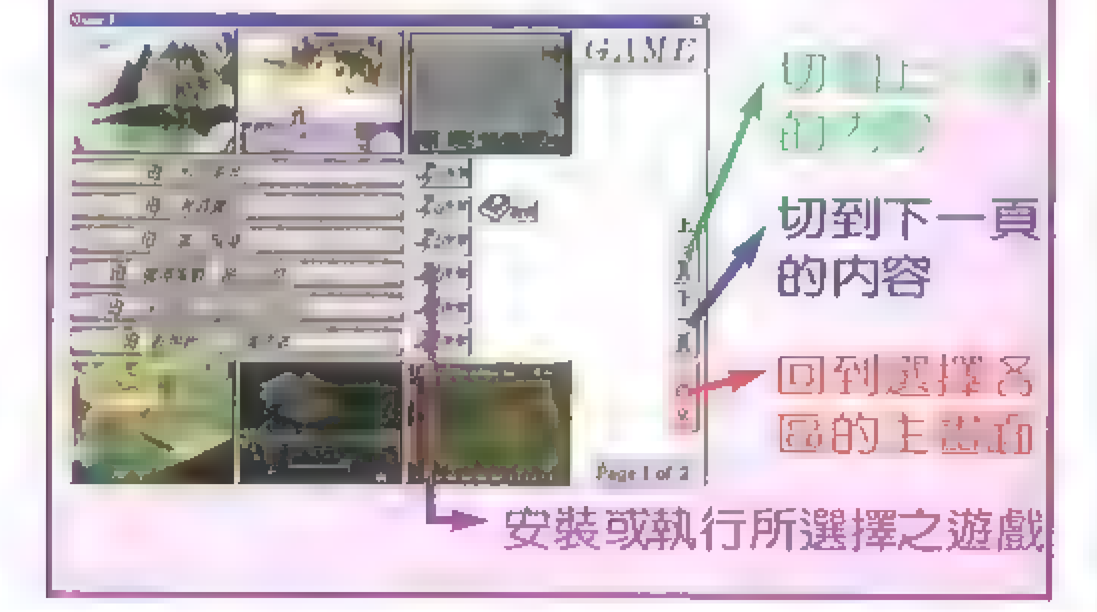
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

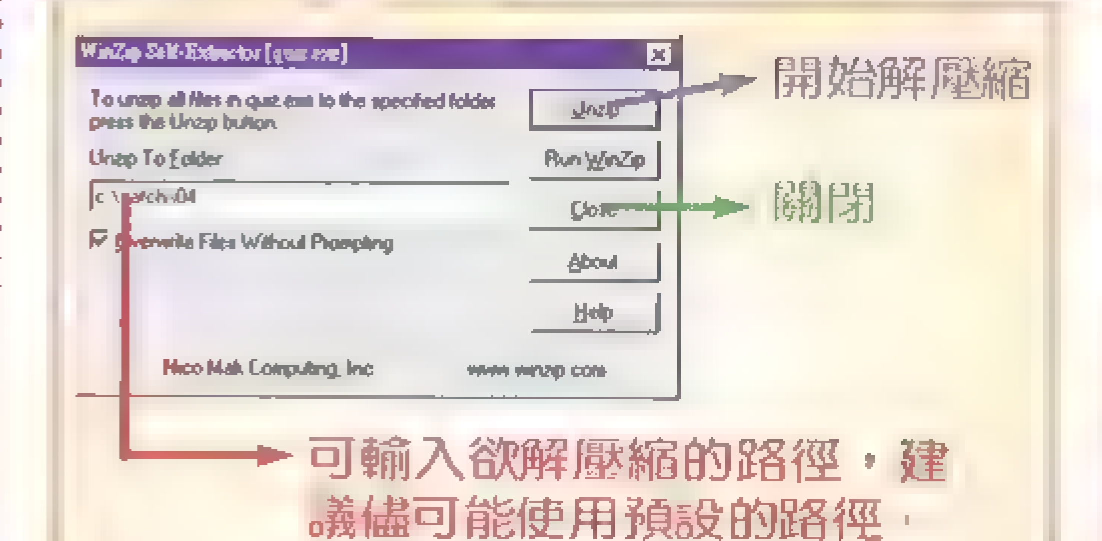


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

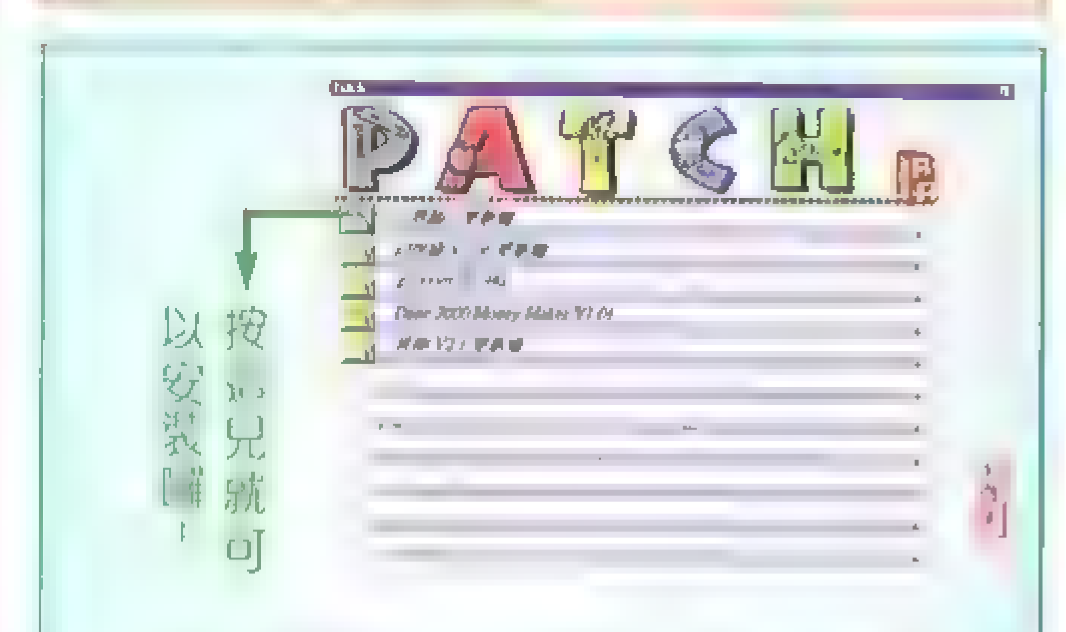
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形



●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc 安裝說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

(5)本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。



大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。

俠盜中隊　\Rogue\roguedemo.exe

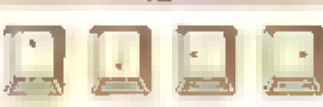




解壓縮後執行





 方向鍵

 W S = 加、減速　F = 渦輪引擎

Space = 雷射　 Alt = 飛彈

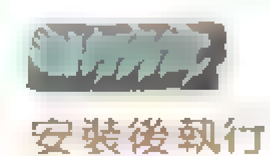
 Esc = 主選單　X = 雷射單雙發

 F1 F2 ..... F5 = 視角切換

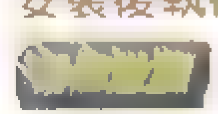
  F12 = 抓圖

Johnny Herbert's GP 1998　\Gp\setup.exe





安裝後執行





A Z 油門　< > = 左、右轉

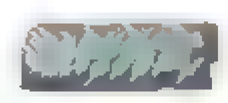
P L = 換檔　Space = 暫停

F1 = 行駛方向輔助　F3 = 操作輔助

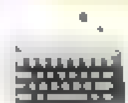
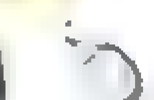
 F4 = 煞車輔助　F5 = 手/自排

Sid Meier's Alpha Centauri　\Smacdemo\smacdemo.exe





安裝後執行

 Enter = 進入遊戲　 Z X = 地圖縮放

 Esc = 離開

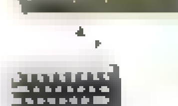
F1 F2 ......  F8 = 狀態列

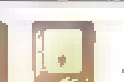
分秒必爭　\Viper\viper22.exe





安裝後執行

 ↑ ↓ = 加速、煞車　 ← → = 左、右轉

H = 喇叭　R = 倒檔

 W = 翻車　Space = 重新開始

  F1 F2 . F11 = 視角切換　Esc = 主選單

殺無赦 2：勾魂使者　\Myth2\myth2demo.exe





安裝後執行



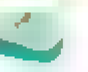
 

 F8 = 按鍵說明　Esc = 離開

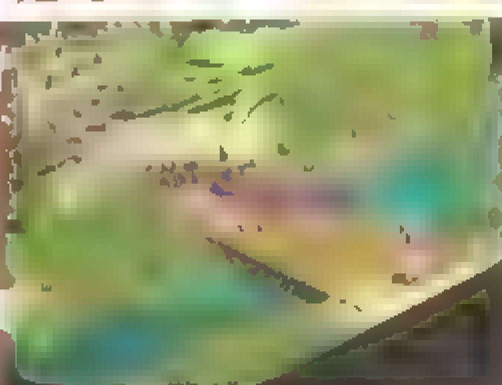
T = 特殊技能　 F = 取消選擇

Enter = 全部選定　Space = 停止

 W S Z X A D　鏡頭切換

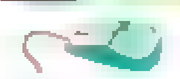
    Ctrl + 左鍵　攻擊

魔導聖戰：風色幻想　\Fy\setup.exe





安裝後執行

 左鍵 = 選擇並執行指令

右鍵 = 打開主選單

Redguard　\Redguard\redguard.exe

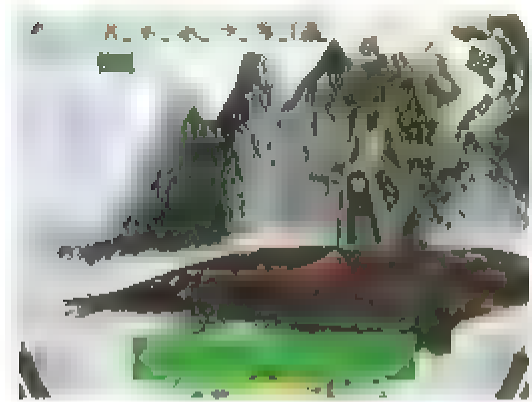




安裝後執行

 F6 按鍵說明

旭日東昇 2　\Uprising2\uprising.exe

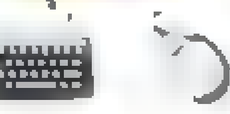




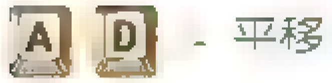
安裝後執行





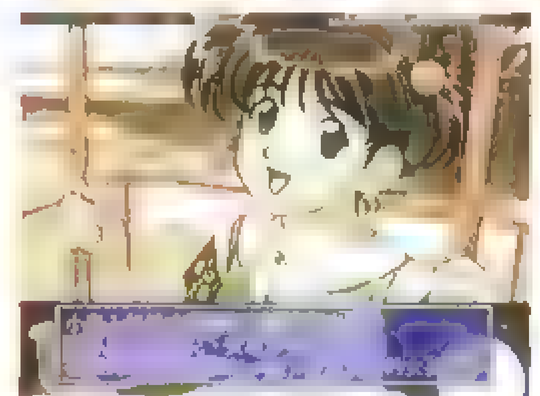


A D - 平移　Esc 主選單
R - 地圖　C - 基地
F = 修理(在圓形標記內)　F1 = 部署士兵
F2 = 部署輕型坦克　F3 = 部署重型坦克
F4 = 部署戰鬥機　F5 = 呼叫轟炸機攻擊
F6 = 呼叫BMS攻擊　F7 = 佈置砲台
F8 = 佈置愛國者飛彈　F8 = 佈置地對空飛彈
F11 = 傳送基地　W S = 前進、後退



左鍵 = 發射雷射　右鍵 = 發射飛彈

青澀寶貝　\Sgw\setup.exe



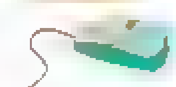


安裝後執行



Enter - 執行　Esc 選單
Alt 功能表列





左鍵 選擇並執行按鈕或選單
右鍵 - 取消 打開選單

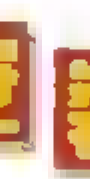
第一現場　\Emergye\emergye4.exe





解壓縮後執行




遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式

試玩區

旭日東昇 2	Win95	\Uprising2\uprising.exe
青澀寶貝	Win95	\Sgw\setup.exe
第一現場	Win95	\Emergye\emergye4.exe
魔導聖戰：風色幻想	Win95	\Fy\setup.exe
Sid Meier's Alpha Centauri	Win95	\Smacdemo\smacdemo.exe
殺無赦 2：勾魂使者	Win95	\Myth2\myth2demo.exe
Johnny Herbert's GP 1998	Win95	\Gp\setup.exe

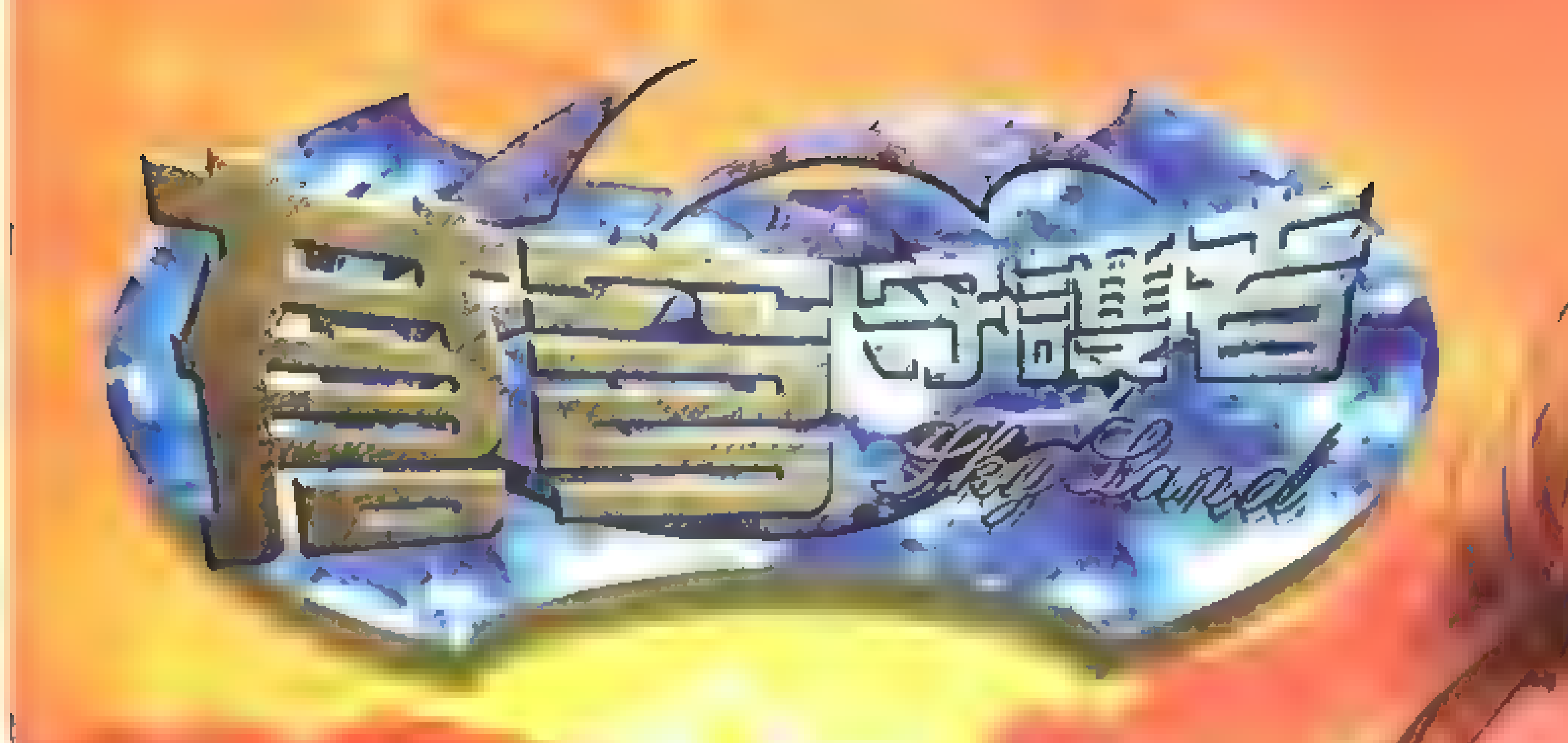
3D卡專用

分秒必爭	Win95	\Viper\viper22.exe
俠盜中隊	Win95	\Rogue\roguedemo.exe

3DFx卡專用

Redguard	Win95	\Redguard\redguard.exe

吞食天地 4：楚漢的光輝	Win95	\Demo\demo.exe
雷峰塔	Win95	\Tower\demo320.avi
戰慄時空	Win95	\Half\half.mpg
Peter Jacobsen's Golden Tee Golf	Win95	\Gt\gtgweb.avi


守護者
Sky Land


1999年初
發行預定
For Windows95/98
決戰磁片
引爆99年狂飆大挑戰
將你的配件箱存入磁碟片，挑戰你的朋友，稱霸每一場比賽！
由小精靈導輪至手工繞線超扭力馬達
數百種不同特性的配件！
由世紀末直線至惡魔大迴旋，
數十個奇異組合的賽道！
夢幻
策略模擬
4WD DREAM
四驅車
城市賽道的實現
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.


四驅車 車殼 底盤 馬達 齒輪 輪胎 電池 導輪 你的心
在每場比賽裡，組裝四驅車前，你都得仔細的考慮跑道的種類和特徵、風阻特性、比賽方式、零件的耐用度、零件重量和性能的取捨、對手的優點和弱點等。現在，我們就來看看各零件對比賽造成的影響。
我們教你怎麼組裝四驅車
你的心
導輪
底盤
車殼
電池
馬達
齒輪
輪胎

大富翁 世界之旅

1999年宇峻科技最新娛樂鉅獻




刺激
多種角色獨具個性，陪伴您闖遍世界各地
多種玩法，百玩不厭！
宇峻科技股份有限公司
台北市長安西路56號8樓
服務電話:(02)2550 3858 分機:3
我們的網址 www.uj.com.tw
E mail:service@uj.com.tw
軟體世界


古文明霸王傳
LORDS OF ANCIENT KINGDOM
‧雙主線多結局戰略角色扮演遊戲。
‧戰場上更換武器後可以立即看到新造型！
‧十位妍姿豔質的眾家美女性格各異、伴隨您暢遊天下！
‧兩位主角善惡殊途、劇情完全獨立、結局眾多且不同。
‧魔法、技擊、奧義、個人必殺技、情侶合技互爭高低。
‧雙人可以聯手使出劍術、槍術、法術、獸術等合擊。
‧競技場、接任務設定讓您的旅途更添幾許曲折。
‧怪物們有自己的轉職系統，好好培育、快快長大。
古文明霸王傳
全彩完全攻略本
熱烈發售中
如果具備以下專長者，請儘速與我們聯絡！
2.程式設計
台北市長安西路56號8樓
服務電話 (02)2550-3858 分機-3
我們的網址 www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-2188 (04)202-0870 (07)815-0988



SIERRA SPORTS
Viper Racing
風馳電掣
試試另一種
「飛行」方式！
★獨特的「職業模式」可以讓玩家扮演賽車手，藉由累積的獎金更新愛車的等級
★忠實呈現「克萊斯勒」Dodge Viper的車況，車輛損壞清晰可見，並立即反應於臨場表現
★三種等級的擬真度，滿足所有追求極速的玩家
★紮實的車手AI，電腦對手和你的條件一模一樣
★操作簡易的車輛塗裝工具，您可以輕易彩繪出充滿個人風格的愛車
★記錄詳實的分析儀及多視角錄影功能，讓你找出最佳的致勝策略
★功能齊全的車庫微調設計，可動手調整出屬於自己的勝利方程式
All rights reserved.
「Viper Racing」
「風馳電掣」擬真度測試報告
就在 1999 1月號「車主雜誌」
現在訂購「車主雜誌」30期只要3000元名額有限要訂要快！
AUTO DRIVER 車主 試 Test Driver Taiwan R.O.C
遊戲，憑盒內之劃撥單
便可享有訂閱優惠與市面上買不到的試車鋁牌一組！

要打工 當然找最好玩的！



現在起，歡迎你－－

Enjoy this job!!

年底資訊展即將來到，我們需要一群熱情開朗的短期工讀生，竭誠歡迎你（妳）加入我們的工作行列！

條　　件：年滿17歲，敢喊敢叫，活潑開朗
地　　點：台北、台中、台南、高雄
性　　別：重男輕女
薪　　津：一小時100元
午　　餐：我們請客
報名截止：88年元月31日

台北展
期間：87.12.04～87.12.13
88.02.25～88.02.28
時間：AM 9:00～PM 17:00
地點：台北世貿（台北市信義路5段5號）

台中展
期間：87.12.18～87.12.23
88.03.12～88.03.15
時間：AM:9:00～PM 17:00
地點：台中世貿（台中市天保街60號）

台南展
期間：87.12.29～88.01.03
時間：AM 9:00～PM:17:00
地點：台灣貝汝展覽中心(仁德館)
（台南縣仁德鄉中山路10巷16號）

高雄展
期間：88.01.09～88.01.17
88.04.02～88.04.06
時間：AM:9:00～PM 17:00
地點：高雄世貿（高雄市凱旋四路600號）

意者請詳填：姓名／性別／出生日期／電話／呼叫器／星座／血型／身高／體重／學校／科系／聯絡住址／喜好興趣／專長等個人資料及選擇能全程參加之展期號碼（可複選）

1．台北87.12.02~87.12.14　5．台北88.02.23~88.03.01
2．台中87.12.16~87.12.24　6．台中88.03.10~88.03.16
3．台南87.12.27~88.01.04　7．高雄88.03.31~88.04.07
4．高雄88.01.07~88.01.18

寄回：高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
智冠科技 新廣部 陳育惠 小姐
應徵者請務必附一張清晰之近期生活照



智冠科技股份有限公司
高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
報名電話：(07)815-0988轉219


1999新春最ㄉㄧㄤˋ的大紅包！
雷峰賣塔第貳層「萬塔爭輝」！
你曾經見過「最玄奇」的塔嗎？
你曾經聽過「最感人」的塔經嗎？
「雷峰塔」的神仙們正想與你一起同遊塔的世界！
只要你寫下與「塔」或與「蛇」有關的傳奇故事，
不管是在世界的那個角落，
只要夠懸疑、夠悲淒、夠恐怖、夠溫馨、夠搞笑；
不論是論說文、敘述文、文言文、抒情文、新詩、打油詩、短篇中篇長篇小說等，
在二月底以前，將您的作品投寄到以下地方，
註明姓名、電話、聯絡地址、身分證字號，
你就有機會得到大獎哦！
獎項：
優選1名：台北←→東京來回機票1張，
送玩家到日本參觀各類名寺寶剎。
特選5名：「雷峰塔」遊戲一套。
佳作8名：「雷峰塔」可愛造型娃娃一個。
投寄方法：
你有下列幾個方式可以投稿：
1. 請用文字檔〈.doc 或.txt〉或600字稿紙書寫，寄到
高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓國內課收
2. 遊戲家族也同時舉辦中，遊戲家族網頁網址
《http://www.gamefamily.com.tw》
3. 智冠的網頁亦可投稿
《http://www.soft-world.com.tw》
4. 還有龍捲風工作室網頁哦
《http://210.62.204.141》
〈作品須以中文寫作，來稿概不退件
請自留稿件影本〉
〈得獎作品，版權歸智冠公司所有〉
雷峰塔
軟體世界
龍捲風工作室



武林群俠傳
金庸群俠傳製作小組
一九九九年末世當選巨作
本遊戲



1999新春最
ㄅㄧㄤˋ
的大紅包！
雷峰寶塔第伍層「千妖同賀」
妖怪範例
投寄方式：
你有下列幾個方式可以投稿：
1. 以圖檔或是明信片、B5格式之紙張
作畫，寄到
高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
國內課收
2. 遊戲家族也同時舉辦中，遊戲家族網頁網址
〈http://www.gamefamily.com.tw〉
3. 智冠的網頁亦可投稿〈http://www.soft-world.com.tw〉
4. 還有龍捲風工作室網頁哦〈http://210.62.204.141〉
《作品須以中文說明，來稿概不退件，請自留稿件影本》
《得獎作品，版權歸智冠公司所有》



【《戰神殿》】
黃易
破碎虛空
陰謀、權力、戰爭、
難道到頭來都只是破碎虛空?!
收復河山非岳冊，武林霸王衛戰神
宋末元初，一則在江湖傳說的
爲了確實掌握中原，蒙古也派出各路的高手
而誤入驚雁宮的少年高手傳鷹，是否有機得到岳冊
武俠大師黃易小說改編而成，
沉靜的武林正掀起另一波腥風血雨！
軟體世界



1999新春最
的大紅包！
雷峰寶塔第捌層
百獸率舞
兌獎方法：
只要在三月十日以前，購買「雷峰塔」
及「風色幻想」兩套遊戲，蒐集內附
「雷風虎」兌換卡，即可向
全省特定經銷商兌換。
數量有限，先集先送，動作要快喲！
魔導聖戰
風色幻想
FANTASY
雷峰塔
左擁：
只要購買雷峰塔，就送你
許萱幺可愛造型娃娃，及
超人氣電玩遊戲主題曲
右抱：
一次購齊雷峰塔及風色幻想，
不用抽獎，再送你最具爆發力的
「雷風虎」一隻。
動腦
Twister Technology Studio


走進波瀾壯闊的大航海時代！
誰能坐擁壯盛的艦隊？
誰能掌握龐大的海權？
誰才是真正的
海上霸主？
軟體世界
征服者
十九世紀海上即時戰略遊戲
●一款時間發生於十九世紀的海戰遊戲，地點以中國為主，與鄰近日本、朝鮮、歐洲等勢力爭奪亞洲海權
●考據當時歷史上各國之軍事狀況，並以造型逼真且各具特色的艦隊來進行刺激的海戰模擬。還安排了幽
船、海怪、暴風、颱風、暗礁等突發事件，以增加遊戲的趣味。●玩家將扮演一位艦隊船長，在海盜與各
艦隊出沒的汪洋中建立屬於自己的海上勢力，保護運輸航道的暢通與爭取各港口的支持和尊敬，甚至進一
透過艦隊擴大與武裝而蛻變成為海域霸主。●整體故事是以執行港口間的佔領爭奪與海域上作戰為主。戰
方式是透過船艦與船艦本身的火力、航速、負載等等的狀況來即時作戰。●每一種勢力艦隊各有三至四種
格的船艦，分別是超大型戰艦、大型戰艦、中型戰艦與偵查小艇。
國依其文化與技術力的差異製出速度、火力、防護等等不同特性的
艦，並攻下不同文化的港口後生產出具新特色的船艦加入戰鬥，來
成更完整的戰鬥體系。●每座港口都有其特殊的任務需求與政治立
。遊戲最終目的是以己身之力為國家爭取最大實質之政經利益，以
追求累積個人的名譽與財寶。在廣大的東亞建立起強大的海上艦隊
延伸國家的海權。

REVIEWS

唯論

遊戲類別名詞解釋

- （Role Playing Game .RPG
  有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。
- （Adventure Game.AVG
  著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。
- （Simulation Game.SIM）
  主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。
- （Strategy Game.SLG）
  以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。
- （Action Game.ACT）
  玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。
- （Sports Game）
  模擬某項運動之過程。
- （Puzzle Game）
  以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。
- 以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

遊戲評分項目分別為

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為劣機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例：

A-：遊戲整體表現都具有一定的水準
A ：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色
A+：毫無疑問，經典之作
A++：作家已失去理智。

118期　唯GAME論評分一覽表

國內自製

三界諭II～真愛不死……………………A+

國外代理

鋼彈司令……………………A-
上帝也抓狂……………………A
明星之夢……………………A
純愛手札……………………B+
原罪……………………A
摩托雷神2……………………A
重返侏羅紀……………………B
異塵餘生2……………………A+
浪漫創世神話……………………B



三界諭II　異塵餘生2







本文作者／朱紹祖

- 劇　情：B
- 操　作：B+
- 畫　面：A
- 聲　效：A
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B+
- 連線功能：B

整體評價：A

每次當筆者聽到遊戲叫做什麼〈裝甲××〉或者〈××雄鷹〉等等名字時，總是有種恨得牙癢癢的衝動，雖然筆者玩GAME有數十年的歷史，書架上也放著不少這類遊戲，但是對於這些駕駛類的模擬遊戲始終是一籌莫展，家裡同類型的遊戲也只能說是“純屬擺設”，就個人對這類GAME的能力而言可以用“白痴”兩字來形容，真是有點哭笑不得。不知道在雜誌另一旁的您是否有著同樣的感覺或情形呢？



事實上模擬類的遊戲必定能夠帶給玩家有更大的真實與臨場感，大家玩起來會更刺激有趣。但是享受必須付出相對的代價，它的操作方式就是所needed的代價。不管是潛艇、飛機及機械人單單只操作一台就不容易搞定了，更不用遑論去操作數台以上的交通工具。以下筆者所要討論的〈鋼彈司令〉就具有以上所述的優點卻沒有上述的缺點。



〈鋼彈司令〉這個名字十分貼切，鋼彈指機械人而司令則是指指揮官。這其實是一套半即時性的模擬策略類遊戲，各位玩家在遊戲中扮演著一位指揮官，負責指揮一個小組的機械人在既定的場景中完成特定的任務。筆者玩起覺得像模擬遊戲即時戰略化。各位玩家在任務中不必親自作戰，只需觀察並指揮在場景中的作戰單位便可。雖然玩家不用親自下場作戰，但是卻必須要經歷任務簡報、分派駕駛員、購買更新武器…等等。

〈鋼彈司令〉雖然只是單片光碟的容量，但是比起許多多片光碟的遊戲出色。在畫面方面〈鋼彈司令〉提供了非常細緻的

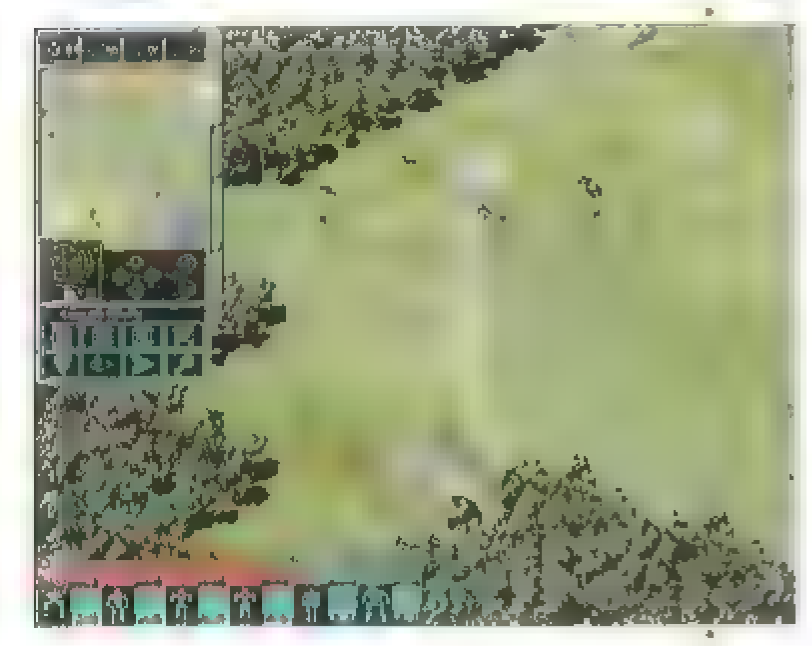


背景及地形設計，每個關卡中的場景都具有明顯的立體感，而且地形的立體感除了是一種視覺上的效果外，也具有實際的影響力，就如在平地的移動比在上坡時快，而且飛彈在攻擊時也會被高起的物體阻隔或妨礙。另外，要是玩家細心的話可以發現場景中的物體並不是假的布景，而是



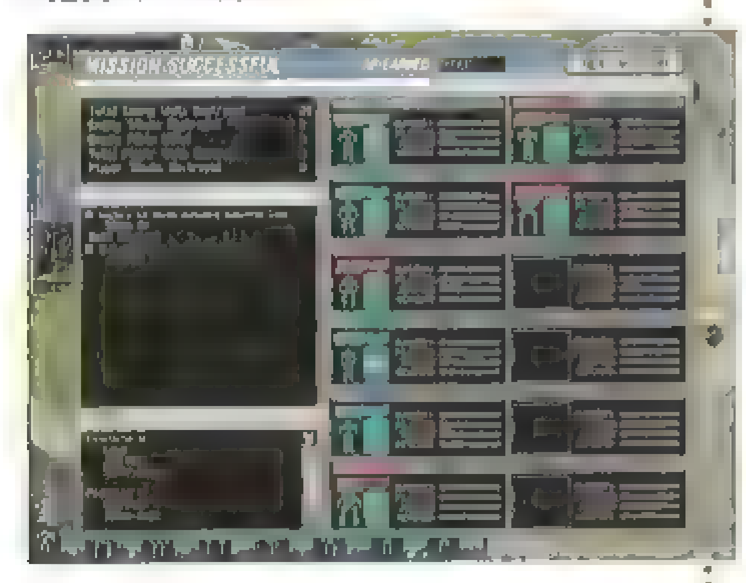
真實的，因為它們大部分都可以破壞。遊戲中除了場景外，其它的物件也都是非常的華麗，就如飛彈發射時尾部所產生拖曳的濃煙，建築物及機械人被毀時產生的巨大爆炸，甚至連駕駛員彈射

出鋼彈外的情形也都清晰可見。以上各種偉大的視覺效果，玩家不必一定有3Dfx巫毒卡才可看見，而且它所呈現出的效果細緻度及解析度一點也不輸支援3Dfx的遊戲。



音色方面在每一個任務之前皆有全部語音的任務簡介，發音可是十分標準哦！當然緊湊背景音樂及音效是少不了的，飛彈擊中時所展現出的聲音效果，保證各位一定不會忘記。所以用水準以上來形容絕對不會誇張。

人工智慧AI方面的設計在遊戲中也絕不馬虎，各位玩家可能會面對的威脅分別爲固定式防衛系統和移動式的，固定式就是砲塔類的武器，只要玩家進入射程內立即會自動開火。移動式的防衛武器則分爲戰車及鋼彈，戰車一般會作自動定時的巡邏而鋼彈則駐守在重要的設施，比較難應付的該是鋼彈，因爲各位玩家一接近它就會衝出來，而且它會繞著目標來攻擊，實在不太容易應付。有時候在某些場景中不見得一定能全身而退，大部分也只能打多少算多少。

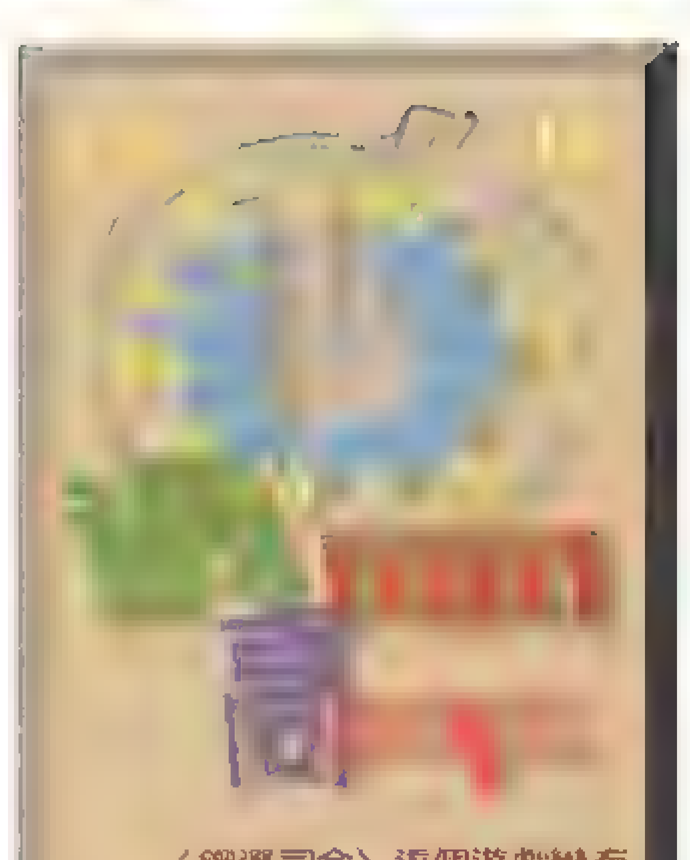


在控制介面方面相信是各位玩家最期待的部分，事實上要成功的操控一台鋼彈並不是一件容易的事更何況是一組。所以《鋼彈司令》跳出傳統的模擬類玩法，改用較爲簡單的即時戰略型態的玩法，結合兩類型遊戲的優點，在操作上自然較爲簡單化，玩家可利用滑鼠操作的部分比重較多，而相對鍵盤所佔的控制比重自然會降低，相信各位玩家在控制上會較容易上手。因爲每個鋼彈都有其本身的駕駛員，自然在操作上玩家就可以像即時戰略般的利用滑鼠去分派任務，當然玩家也可操控每台鋼彈所用的武器及攻守位置。

《鋼彈司令》當然也少不了支援時下流行的多人對戰模式，各位玩家可利用各種不同的方式作連線對戰，而且遊戲也提供一個免費的對戰網站Mplayer，上面除了提供對戰外各位也可以在此下載最新的多人對戰地圖。



當然《鋼彈司令》依然存在一些缺點，就如任務的編排太過於複雜，每一個任務都是一大關裡含幾個小關，筆者認爲難不在於遊戲，是在於其任務內容難懂，如果沒搞懂任務目的遊戲是沒法玩的。另外遊戲所提供的免費Mplayer網站設定又有夠麻煩，比起《星海爭霸》的Battle net實在差太多了，除了填一堆資料還要進行設定。另外遊戲的耐玩性不高，極其量只要破關一次就夠了，因爲再玩一次大部分的東西都沒變而且又只有單一難度，所以同樣的內容各位不會花兩次時間吧！不過它有它獨異之處，如果喜歡心嘗試的玩家們不妨一試。



《鋼彈司令》這個遊戲蠻有難度的，各位如果希望能夠百戰百勝的話基本上必須熟讀手冊上的資料，因為在遊戲進行中各位玩家完全無法補充任何一樣資源或做修復等行為，所以各位必須對每一種設備有充分的了解，只有在這樣的情形下，您才可為所指揮的鋼彈做出最好的決定，並且讓它們發揮最大的戰力。清楚任務目的也是很重要的，因為在遊戲中的任務主要圍繞著救援、搜索、偵察及摧毀等，在這些任務中敵軍的機械人都在等待著各位的到來，如果各位玩家沒有指派適合的人選，將會使得任務變得更艱辛。如果各位玩家期望較為取巧的玩法，筆者告訴各位是沒有的，雖然它有秘技，但是要啓用卻是十分困難的，如果各位玩家不信，不妨去Microprose的網站看看。



◆國外發行 MICRO PROSE
◆國內代理 第三波
◆遊戲類型 即時戰略
◆使用平台 WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體 16MB
◆支援音效：援DirectX 5.2
◆顯示模式：援DirectX 5.2
◆操作界面：M
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx



本文作者／ALEX

●劇　情：A+

●操　作：A

●畫　面：A+

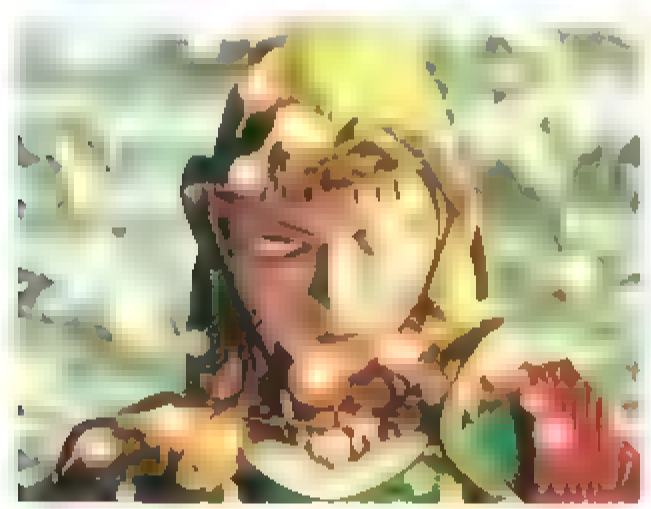
●聲　效：A+

●耐玩度：A+

●娛樂性：A

整體評價：A+

「三界論～邦沛之謎」距今已有好幾個年頭，但是她所帶給草民的強力震撼，至今猶回味無窮。記得「邦沛之謎」紮實的遊戲劇情，曾經吸引草民廢寢忘食好一段時間，而且遊戲中的「數字解謎」也曾「連累」草民周遭的同好，跟著搞得人仰馬翻。這樣的遊戲經驗，無疑是極其愉快的。



經過這麼多年才推出續集，在遊戲界確實較爲少見，但是「眞愛不死」仍然維持了一貫的豐富內涵，這完全是拜企劃的努力和功力所致。不曉得跟這款遊戲企劃是女性有沒有直接的關係，「眞愛不死」的確充滿了濃濃的文藝氣息，遊戲中的對話更顯露出企劃文筆的洗煉、精幹。



至於遊戲中所要闡釋的「眞愛」，是否出於作者的心理反射，在未經求證之前，委實不敢妄斷。但對於遊戲腳本能有這樣的「氣質」呈現，草民不由「見獵心喜」，因爲終於有人可以在文筆上和草民匹敵、抗衡…咱們敬愛的編輯姐姐是否又要「按一按」了…。（編按：對於此類自我陶醉過頭的作家大人，編輯立場已然不予理會）

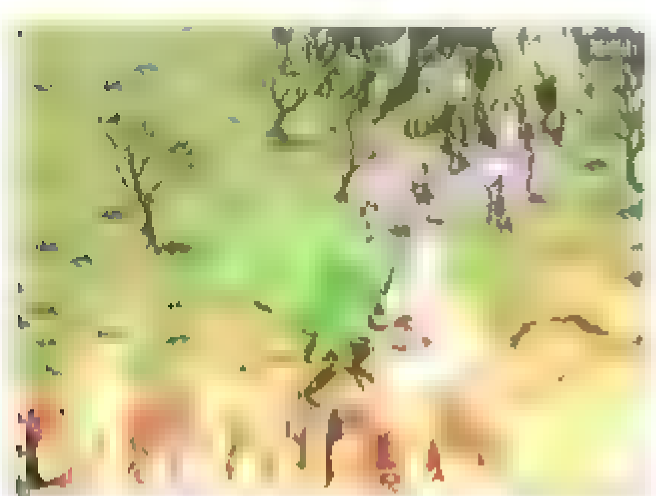
相信見識過「邦沛之謎」的玩家，都曾經被遊戲裡的「數字解謎」打敗過，這個令玩家愛恨交加的特色，在「眞愛不死」裡也屢見不鮮。所不同者，這一回變得簡單多了，只要勤做筆記、玩遊戲時專心一點，謎都不難解開。「眞愛不死」的遊戲劇情極爲豐富，迂迴轉折熱鬧得緊，玩家若是能抱著「做學問」的態度來玩這款嶄新的角色扮演遊戲，鐵定會得到精神層面的豐饒滋養。

對於年輕的新玩家而言，有一點是必須釐清的：遊戲名稱的「三界」可不是拜拜時的「三界公」…所謂「三界」，指的是由優人類、獸人類和精靈所構成的神奇世界，這是遊戲中人物的三種主要種族。就跟眞實世界一樣，善良的獸人類，有時倒也強過包藏禍心的優人類。主要角則除了「甲姆斯國」的王子葛羅之外，尚有「天神之地」的不死老人凱；從「埃斯若拉」星因貪玩而不慎掉落的精靈夏凡娜；葛羅失蹤多年而尋獲的小王子席克；「普羅島」首屈一指的富家千金蘇菲亞。



主角們的性格刻劃可謂涇渭分明，鮮活至極。由於分別是天、地、日、月、星「五向戰士」的傳人，是以各具雷、土、水、火、風五種不同屬性，這在法術的運用上更是各擅勝場。這款遊戲的即時型態戰鬥方式，刺激感十足，但因人物的控制選項細分得很詳細，所以事前做點熟悉的功課是絕對必須的。除了隨時可更換領隊的方便性之外，遇有戰鬥時，控制選項就發揮了適時的效果。個別隊員不論是採取攻擊、法術、防禦或獨立作戰，在在都攸關隊伍整體的經營結果，這在遊戲裡是饒具成就感的一項特色。

遊戲的另一項特色在於，物品道具多得不可勝數，而且絕大部分還是過關的主要道具，有的還甚至從遊戲開始一直帶到快結束時才用得上，玩家們可得好好琢磨。相較於道具，武器、防具方面設計也不遑多讓，隨著遊戲的進度，各項超炫的武器和防具也漸次登場，玩家得享有層出不窮的意外和驚喜。唯遊戲之初，主角尚無像樣的武器和防具，回復性的物品也較缺乏，而法術方未派上用場，因此在戰鬥時是很吃力的，玩家得有心理準備才好。



法術的運用在遊戲進行中佔有舉足輕重的地位，尤以整體攻擊的法術為甚。法術效果的展現則一如遊戲畫面，精緻之餘，更兼具色彩的眩目。要是敵我雙方同時施展法術的話，那麼整個螢幕就會充滿了琳琅滿目的色彩，加上光影效果處理得極為出色，這些屬性不同的法術在螢幕上緩緩暈開的動態效果，足令識者為之動容。輔以極具震撼力的音效表現，遊戲在聲光方面的成績，的確值得玩家肯定、喝采。



看看這款遊戲在美術方面動用了多少人力資源，即不難看出製作上的用心。遊戲畫面在精雕細琢的努力之下，確實也呈現了耳目一新的氣象，諸多風格殊異的場景，隨著遊戲進度而造成迭次的驚豔，除了高度擬真外，遊戲場景更適度的烘托了合宜的氣氛。場景雖然在「量」上足以和「質」等量齊觀，唯可貴處在於極具變化性。嚴格的說，迷宮部份的設計反而不若普通場景，也許設計者的初衷在「難度」上曾有過一番「天人交戰」的仔細衡量，但迷宮無疑是遊戲較弱的一環。儘管如此，若果真要論功行賞，美術部份的付出，絕對值得較高比例的回饋。

聆聽「真愛不死」的遊戲音樂，讓人很容易又滑向「邦沛之謎」的回憶之中。說句良心話，本土遊戲在經過這麼多年時間，而又毫無續集消息的情況下，猶能在如草民一般的「老」玩家心裡佔有一席之地，委實不容易啊…不論您有沒有解過「邦沛之謎」，只要是關心本土遊戲的讀者，您都應該來探索一下「真愛」的意涵…。





遊戲之初除了多做存檔動作之外，草民實在也幫不上什麼忙…只要撐到主角升級，情況就會開始改觀。所以，初期做適度的練功還是必須的。在湊齊三位隊員以前有些場景因劇情需要而會到達，但場景上的怪物則是難以取勝的，遇到這種場面，最好是採取迴避的方式，以免讓您寶貴的硬碟太累了。同時，隨時留意、調整個別隊員的控制選項也相當重要，這通常都是攸關生死的。

勤做筆記也是一種美德，除了留心NPC的對話提示外，有關數字的訊息更是輕忽不得。就像「斷情塔」各樓層的造價，並不見得都在各該樓層會得知一樣。迷宮內的物品務須逐一取得，因為很難判斷往後的劇情是否需要用到，除非您很喜歡走回頭路，那就另當別論了。



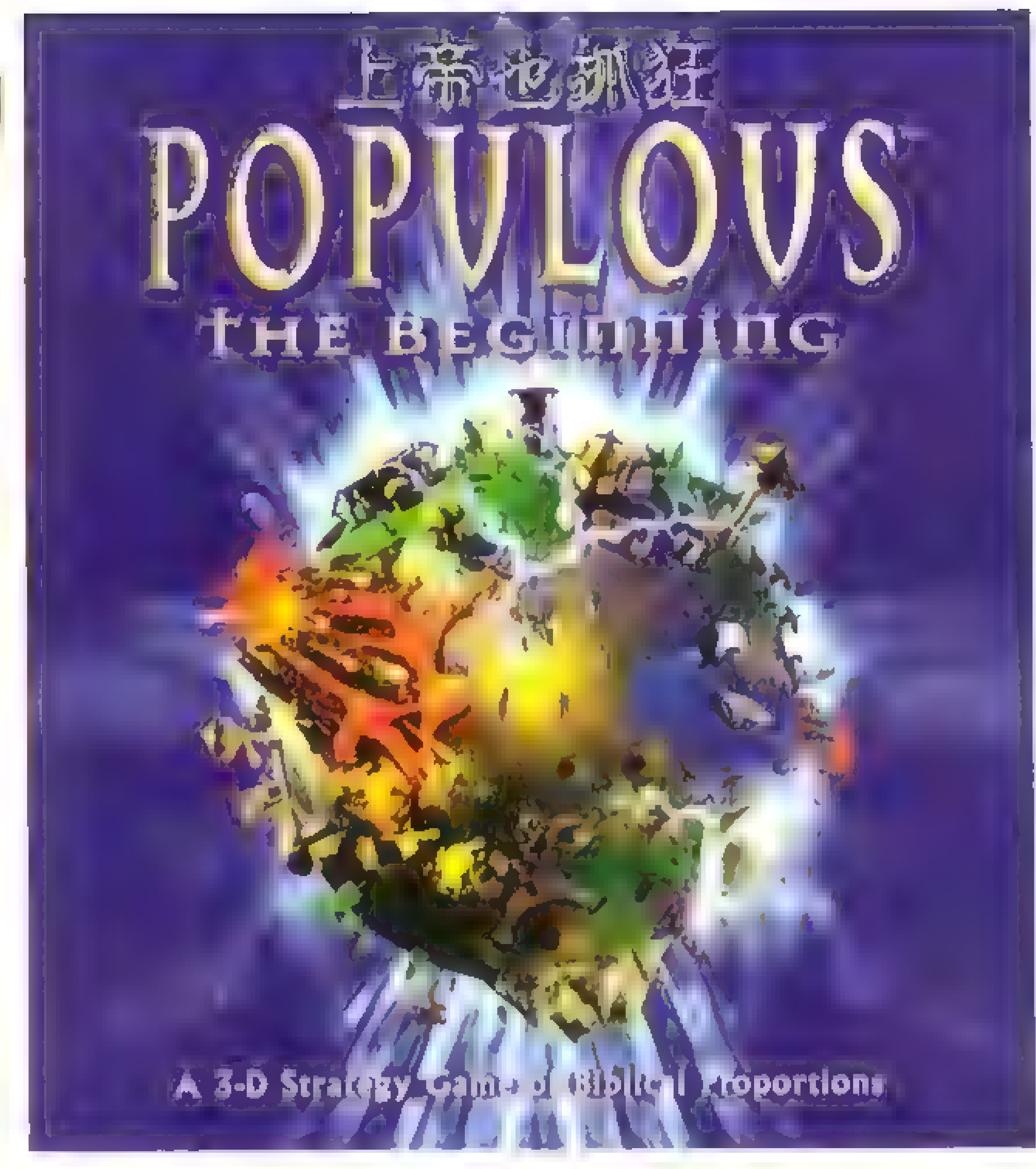
- ◆設計公司：大點科技
- ◆發行公司：第三波資訊
- ◆遊戲類型：角色扮演
- ◆發行版本：光碟×2
- ◆使用平台：WIN95/98
- ◆適用機型：P-133
- ◆記憶體：24MB
- ◆支援音效：DirectX 相容卡
- ◆顯示模式：SVGA
- ◆操作介面：M
- ◆遊戲售價：890元
- ◆測試配備：P II-266、28MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64



本文作者／朱紹祖

●操作：B+
●畫面：A
●聲效：A
●耐玩度：B+
●娛樂性：B
●連線功能：B

整體評價：A

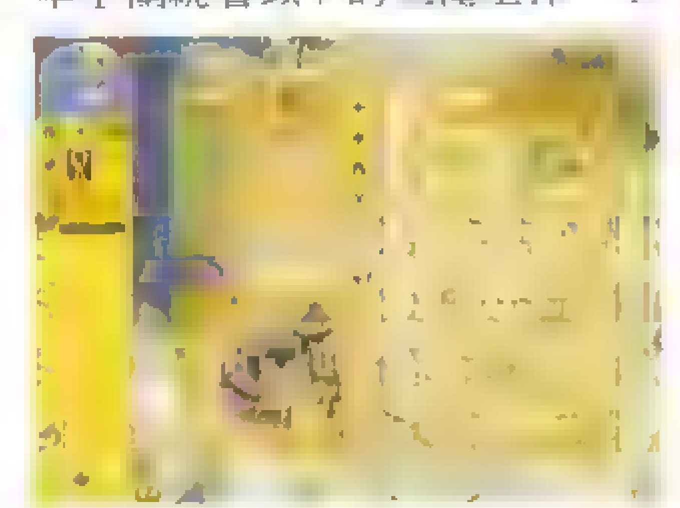


拜的神多自有神庇佑這句話用來形容＜POPULOUS＞這套遊戲似乎是剛剛好。Bullforg公司的作品一向都有不錯的票房保證，從早期的sydnicate、Magic Carpet到近期的Theme hospital無一不是年度的大作，大膽的構思及創新的設計均為Bullforg牛蛙公司成功之道，雖然POPULOUS 3再三的延誤（主要原因很可能是主設計師Peter Molyneux跳槽），但筆者認為是製作小組為求精益求精之故。就筆者個人認為買它準沒錯的。

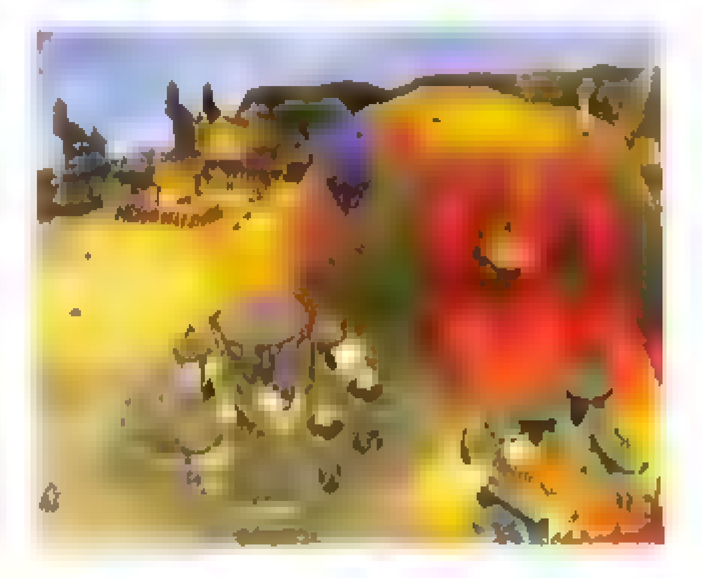
轉眼間POPULOUS上帝也瘋狂這個系列已推出第三代了，記得第一代時遊戲是由大師Peter Molyneux所設計，當時在國內是由軟世公司代理發行的，而且那時候的電腦也是386時代。相信各位玩家曾經玩過Bullforg所製作的遊戲之後，一定會同意牛蛙公司在製作遊戲這方面的能力。

各位年輕的玩家可能會問，上帝也抓狂是玩什麼東東的，在這裡由筆者先為各位做一個簡單的介紹。第一代的上帝也瘋狂就是一套所謂的God game，玩家主要是扮演上帝的角色，使用無比法力創造萬物及消滅諸神，一統天下。而在第三代的＜上帝也抓狂＞中玩家是扮演女祭師Shaman，遊戲的主要目的是玩家透過扮演Shaman的角色廣招信眾（信眾越多Shaman的法力也自然越大），然後Shaman再訓練及教育信眾成為強大的戰鬥部隊，接著領導大軍打垮對手。

理論上＜上帝也抓狂＞也算是個即時策略類的遊戲，因為各位玩家需要透過召集、訓練信眾及建造各式各樣的建築物來達到遊戲的目的。筆者認為遊戲基本上圍繞著以下的三種工作：1

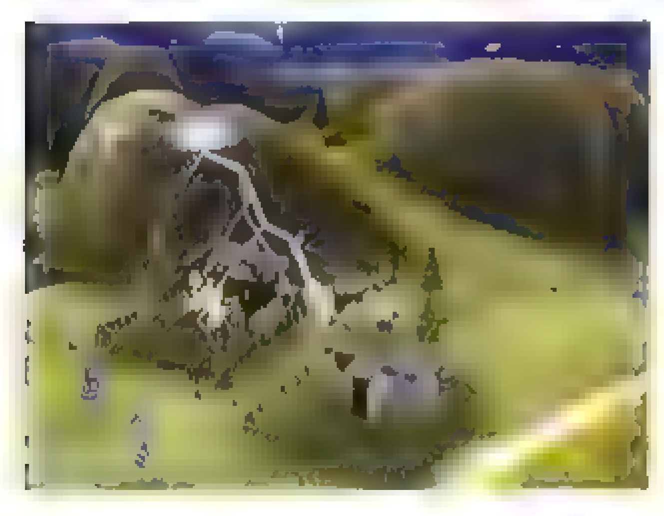


建築、2施法3戰鬥。建築在遊戲中主要是為了增加人口及建造訓練軍隊；施法則需要由膜拜神明獲得法力後方可進行。至於戰鬥，玩家想要百戰百勝必需要靠著玩家的龐大部隊及強大法力。



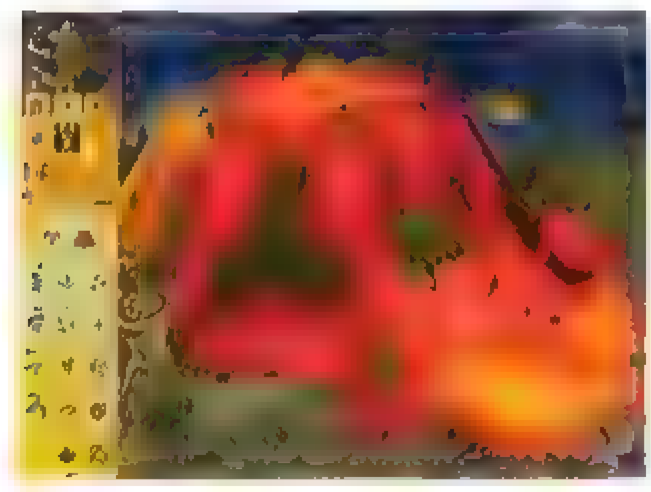
＜上帝也抓狂＞支援了不少3D加速卡，包括Voodoo、Riva TNT、Savage 3D等等應有盡有，各位玩家只要調到800×600的解析度下就會有不錯的效果。另外假如各位玩家的CPU速度夠快的話，各位可啟動畫面所有的效果，到時最華麗的畫面及最酷的魔法將會一一呈現在各位玩家的眼前（最炫是火山爆發的

魔法呢！）。事實上，上帝也抓狂中所有的3D場景全是精心的設計，無論是花草樹木，高山河川絕對都是十分細緻且美輪美奐。



在操作介面上牛蛙公司一直都強調以"簡單"爲原則，他們也一直盡力使操控方式變得簡單，就以地城守護者及杏林也瘋狂爲例，主要都是利用滑鼠在輔以鍵盤控制，各位玩家可利用不同的HOT KEY鎖定不同的目標，以便隨時察看場景中不同的狀況作即時的反應。自然上帝也抓狂也是維持這種設計，相信各位玩家一定不會陌生。

在音效方面<上帝也抓狂>也是花了不少的心思，當然各位要有一張比較高檔的音效卡，因爲她支援了全新EAX的音效技術，如果玩家的音效卡沒有支援EAX這種技術玩家當然就無法聽到更上一層樓的音響效果，不過各位玩家放心基本上一些震撼性的音效（就如火山爆發）就算在一般音效卡上也是絕對少不了的，甚至連信眾掉到水中也一樣會發出「咚」一聲的音響。



連線功能是<上帝也抓狂>中新增建的功能，相信這項功能必定能增加遊戲的耐玩性，各位玩家可利用modem互相廝殺，也可以利用IPX、WINSOCK、TCP/IP做多人對戰享受法術互轟的快感，當然牛蛙公司也提供了Server給各位玩家在網上一決雌雄互相廝殺一番。



總括來說，可算是個立體的即時策略遊戲，她和一般的策略遊戲玩法一樣，要讓自己的國家強大就必須調配適當的資源及建設適當建築物。遊戲開始時，各位玩家該專心致力於如何增加人口，因各位玩家的法力大小來自於信仰人口的多寡，至於建築方面因信徒會自行尋找資源所以不必太費心思（不必種田）。所以增加人口就是玩家當務之急。

筆者覺得，遊戲在魔法上遠比起上兩集的畫面效果都顯得更華麗而呈現的效果也更加浩大，不過有些法術種類卻比上一集少（海嘯魔法），雖然牛蛙公司有計畫在網站中提供新法術供玩家下載，但是如果新法術在玩家破關之後再製造出來的話，它的意義也許就僅限於用作多人模式廝殺了。最後如果要筆者在遊戲中挑出一個缺點的話（雞蛋裡挑骨頭？），相信就是遊戲的任務設計不夠多元化，因上<上帝也抓狂>比起一般的即時戰略遊戲少了許多特定目的的任務，所有的任務大部份都是消滅敵軍，玩到後面筆者覺得真有一點悶。不過相信這一點小問題絕對不會降低遊戲的吸引力。相信這絕對是一個值得各位一試的遊戲。





玩家在遊戲開始時，可先進入教育模式學習操作方法（閱讀Key Commend也是十分重要）遊戲在開始時信眾十分少，不過主要的優先順位依然是盡快建立基地，其次就是設法提升Convert法術，這種法術主要目的在控制敵人的Wildmen，Convert法術可讓他們自動的歸順，這樣各位玩家便可不費一兵一卒將他們收編了。當子民到達一定程度就要多建造Hut，Hut越多代表人越多，而且有很多更高層次的建築物，是必須視各位的基礎建設方可延伸建造。當一切基礎設施完成後，玩家就必須設立防禦部隊，在這裡就要考慮到部隊的設置位置，可把地勢的因素加入考慮。另外也可以考慮移動至氣球上（本集新增的交通工具），展開法術攻擊，這樣將可在施展法術上的範圍更大，更有威力也更安全



◆國外發行　EA
◆國內代理　美商藝電
◆遊戲類型　策略
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-200
◆　記憶體　16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：Direct3D
◆操作界面　M
◆遊戲售價　1380元
◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM ATI 3D×PRESSION+、3Dfx



明星之夢



本文作者／TMC

●劇情：A-

●操作：A

●畫面：A

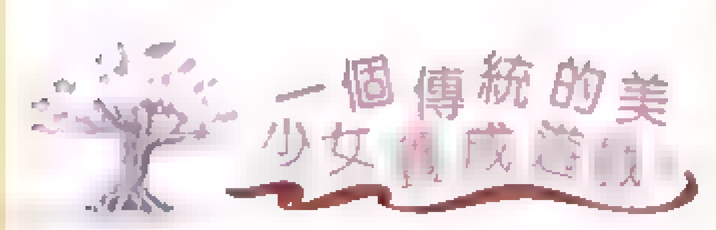
●聲效：A

●耐玩度：A-

●娛樂性：A

整體評價：A-

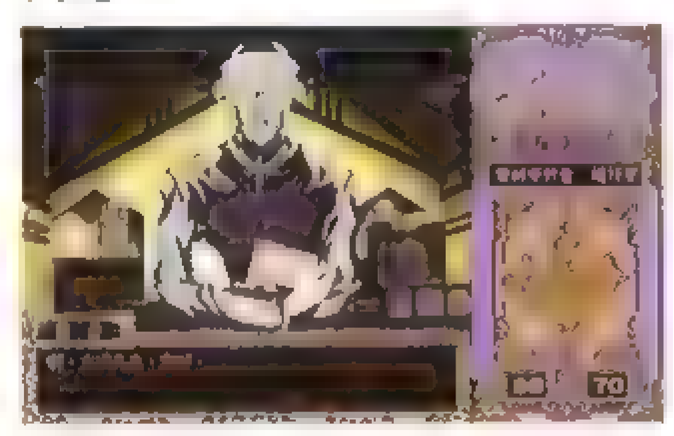
一通突如其來的電話、一場出人意表的安排，讓原本只走風景攝影的雄吾，踏上了人物寫真的領域。在明星之夢中，玩家所扮演的角色，便是這個被授命利用一年左右時間，取得模特兒攝影大賽優勝的主角「瀨田雄吾」。在這段期間內，您不但需要自己去找尋模特兒、並藉由與各個角色談話獲取資料，還要去打工賺錢和增進攝影技術，可謂十分忙碌。



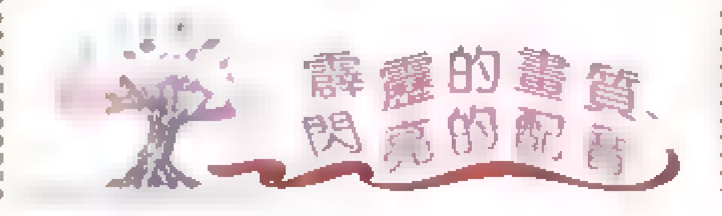
一個傳統的美少女養成遊戲

就如同之前國內曾發行過的同級生2、明星志願、卒業等美少女戀愛養成遊戲般，明星之夢的架構也是由玩家來扮演劇中的男主角，爾後就周旋在眾多的美女當中。巧的是，那些不論老少的美女都會或多或少愛著你，究竟能否終成眷屬，最主要就是看你的取捨與和她們發生特殊事件的多寡。

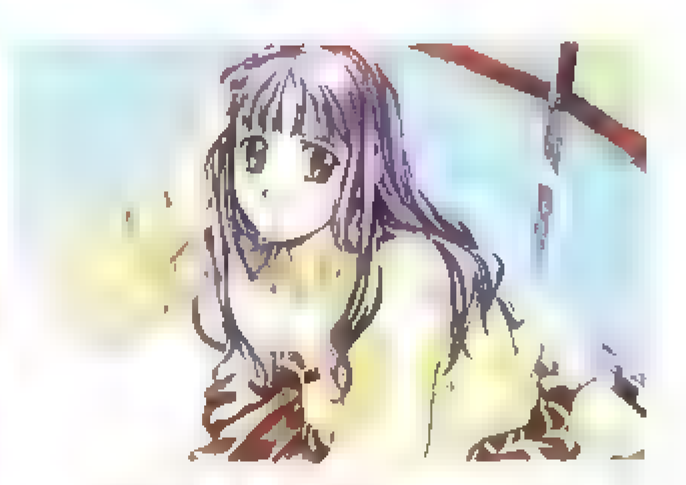
不但主要的劇情走向頗為相似，甚至連版面的規劃，都與時下所見的美少女遊戲如出一轍，不外乎是選單是一直條的在右方，對話是橫條的在下方，而主要畫面則是剩下空出來的那一大塊。



所幸的是，明星之夢雖披著老調牙的外衣，但就劇情完整性來說，它則有著不的表現，且在描寫三位女主角不同性格與想法的著墨上，亦十分合理，頗有躍然紙上之姿。此外，本遊戲的格局大小亦屬一般水準，至少三個女主角都各有3種以上的結局，所以它雖不是所謂的超級大作，但亦堪稱一部雋永小品、而非流於完全以畫面取勝的遊戲。



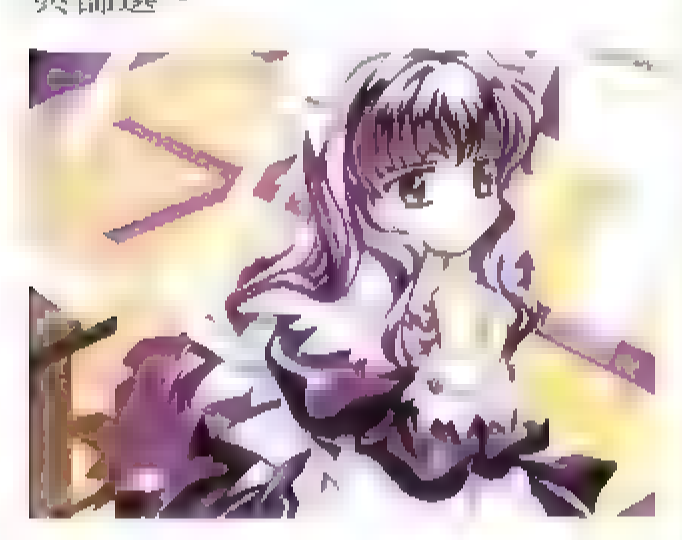
霹靂的畫質、閃亮的配音



對於常常玩日本遊戲的玩家來說，也許會覺得本遊戲的美工並不能算是特別高明，比明星之夢更精緻更漂亮的亦多有所在，不過，如果將標準拉到普通的定位來看的話，相信它應該可以算是一款色彩調配得宜、筆觸鮮明流暢、光影映射精確、人物造型成熟的佳作。尤其是三位女主角的外型相當討喜俏麗，頗有讓人放馬一追的架式，當然這也是驅使玩家想不停嘗試本遊戲的原動力。



不僅畫面令人賞心悅目，明星之夢在音樂音效的部份，亦值得給予嘉許。除了有伴隨著場景切換而改變的背景音樂外，遊戲中每個角色（除了男主角）亦有其獨特的語音，且更值得國內遊戲多加學習的是，當中的語音並不是隨便配上便了事的，可以聽得出來，不僅是活潑亮麗的小美、賢淑端莊的綾乃以及害羞可愛的小泉有與個性十分吻合且舒服的聲音，其他每個聲優其實也都非常的專業並經過嚴格的訓練與篩選。





操控與移植

移植的遊戲，通常免不了被大家嚴重關切的部份，就是翻譯的品質了，大體上來說，明星之夢的用詞、文句流暢度都還算不錯，鮮少有牛頭不對馬嘴的情形出現。除了幾個錯別字外，如"記"念館、"接"上等，基本上每個角色的談話內容，都與其本身的身份頗爲符合，且其中亦不乏戲謔卻不低級的對話。

當玩家在某些對話中選擇不同的項目，或與女主角們發生事件數不同時，劇中人物與你的對話，甚至亦會因此有所調整，以往在某些遊戲裡，常令人詬病的千篇一律機械人式問答，將不會在此出現。



不知是本身程式設計不佳，還是改版的問題，當筆者每次轉換場景、執行指令、選擇對話…時，電腦都會制式的停滯約2秒左右，才會順利接收到新指令。故使人在玩的過程中，會有不停被阻斷的不好感覺。

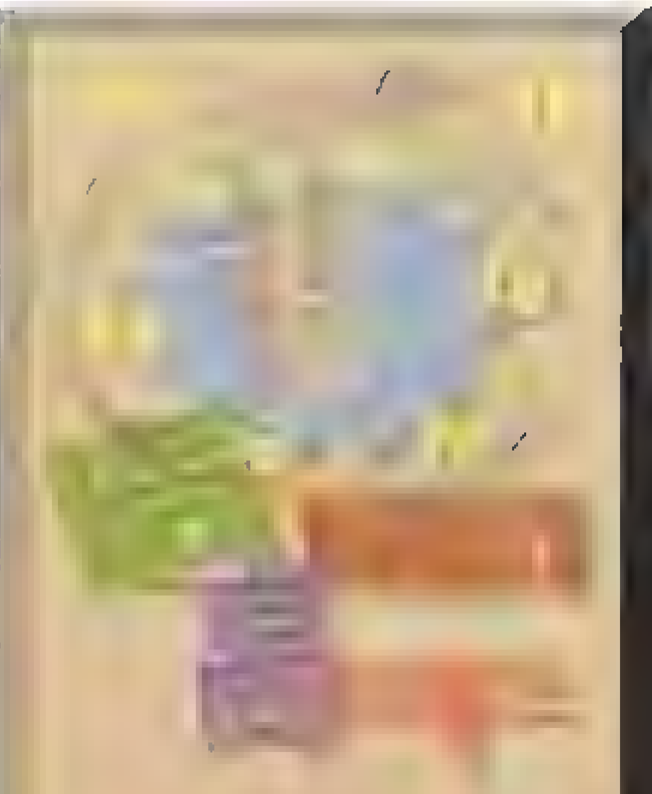


明星之夢是屬於鍵盤與滑鼠雙棲的遊戲，所以在基本的操控上，是絕對沒有問題的。此外，它本身還會有所謂記憶前次的功能，也就是譬如當你將存檔存在第三個位置，之後再儲存時，就會發現游標已自動停在第三個位置了。同樣的，在邀約女孩子部份，也有這項功能，故一旦玩家有鎖定某位人選爲主要攻略目標時，將十分順手，而不致有選錯對象的情況。



綜合上述所言，可以得知明星之夢以整體來看，雖然驚奇之處並不多，但是每個部份都仍有一定的水準以上，所以對於喜歡看漂亮CG、喜歡「輕鬆打」遊戲的玩家來說，中文版的它的確還是值得您考慮的選擇之一。





在遊戲剛開始時，最好能先四處逛逛，多和其他NPC說話，以收集一些有用的資訊。且對於額外可加強本身能力的訓練場所，也要儘量利用每星期的休假時間去，如此才能立於不敗之地。

因為遊戲中某些對話會有選擇性，一旦選錯了，就會錯失可拍照或發生事件的機會，故為避免此種慘劇發生，可於星期日時先存檔。在與公平及睦香談話的過程中，他們偶爾會向你提及，何處是最近熱門的風景區，如果能將女孩們邀到那裡去出外景，或循著他們指點的方向去找，多半有意想不到的收獲。如果發現遊戲速度太緩慢，可以快打滑鼠左鍵，將能有效的提升遊戲進行的速度。



◆國外發行：SUNSOFT
◆國內代理：[illegible]
◆遊戲類型：養成
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：Pentium 75
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K、M
◆遊戲售價：740元
◆測試配備：P200MMX、64MB RAM、SB PRO II、24X CD-ROM、S3



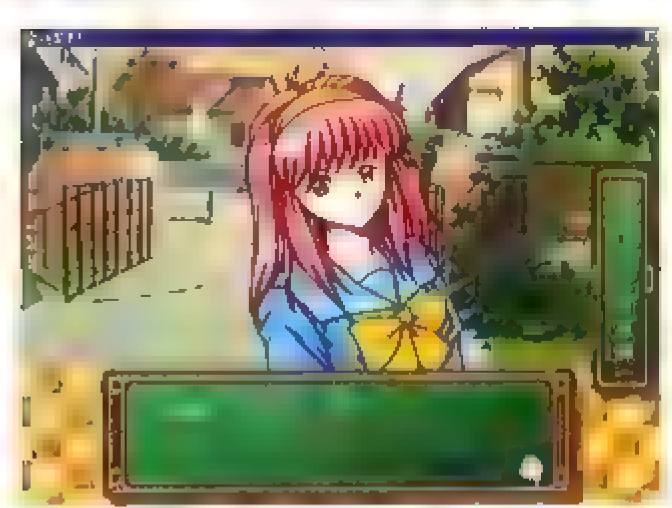


本文作者／Hank

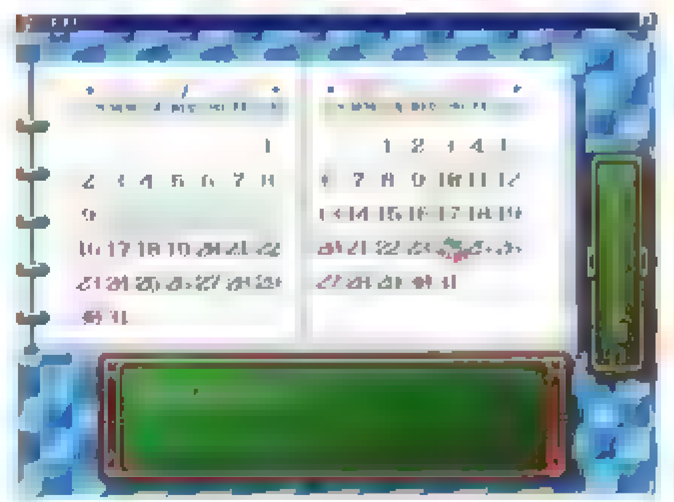
- 劇情：B
- 操作：A
- 畫面：B+
- 聲效：B+
- 耐玩度：B+
- 娛樂性：B+

整體評價：B+

「人不輕狂枉少年」，每個過來人回首前塵，對年少輕狂的時代，未曾及時把握青春、縱情放肆年少，多少抱有一絲遺憾。尤其與朝思暮想的對象，因種種無奈因素終難結合，總令人無限扼腕。本遊戲雖不能讓時光倒流，但重現青澀學生時代，讓玩家再次使出渾身解數，去追求鍾愛，多少彌補些許心中缺憾。如您尚屬新新人類，那麼藉此了解女孩們的想法，對兩性互動也是一個不錯的虛擬體驗。



「純愛手札」是一款戀愛模擬的遊戲，數年前便在日本電視遊樂器上（PC Engine & PS）揚名立萬、大紅特紫。因爲它開創了新類的遊戲風格：眞實模擬出高中生涯的點滴，讓扮演學生的玩家，可以針對不同個性、興趣及長相的女孩，大獻殷勤、熱烈追求。或許個性相投輕易手到擒來、或許吃閉門羹、被拒於千里之外，不過眞實的世界即是如此，熱戀的歡愉、失戀的淒楚，總是過來人才能感同身受。將「純愛手札」譽爲戀愛模擬遊戲的開山始祖，眞正當之無愧。

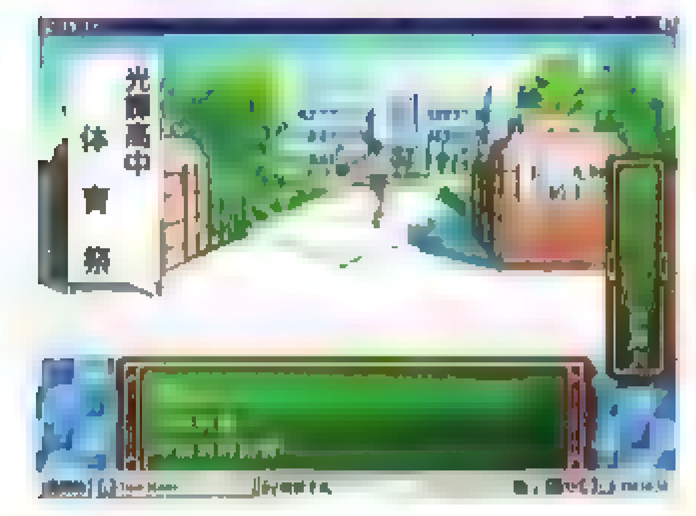


不過就企劃面而言，由於本遊戲是早期的作品，因此許多設定從今天的水準來看，過於簡單而且模擬得不盡合理。比如說平日的上學生活，一週內都進行單一的活動也就罷了，居然連電話、約會及情報等指令都無法使用，難道日本的高中生乖巧到連遞紙條、丟紙團約會都不敢了麼？再則假日活動指令也十分單調缺少變化，除了打電話約會並且得蒙女孩首肯外，大門一步你都別想跨出去，要不然得期待節日或一些特殊事件發生才有機會出去透透氣。另外女孩們對於約會或是放學結伴回家的答覆偏向兩極化，不是欣然答應就是悍然拒絕，從不會多哈拉幾句、打情罵俏。而從同班損友「早乙女好雄」取得女孩情報的設定，可說是娛樂性多過合理性。試想一個對女孩這麼有興趣研究的人，即使同爲死黨，當遇到他心儀的女孩時，還會大公無私、好康道相報嗎？雖有上述諸項缺失，惟瞭諸當年的企劃水準，本遊戲其實已開宗派之先，只是要現今挑剔



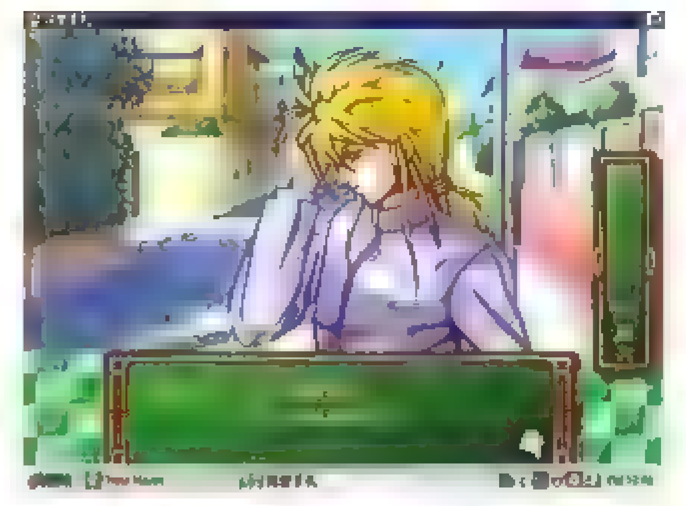
的玩家以懷舊心情去接受這種企劃格局，筆者著實覺得困難了些。

本遊戲的活動指令並不算多，而且各項活動對屬性的影響，有些設定的難以理解。比如研讀文科及理科，會降低魅力及運動能力；整理儀容，會降低藝術能力及毅力，真有這麼嚴重嗎？給人感覺純粹是為了平衡各項活動對屬性的影響以增加遊戲的困難度。如果活動項目更多一點，對屬性的影響更加合理，相信對高校生活的模擬會更加真實。此外，執行活動之後，並沒有明顯的屬性增減數值供玩家參考，你必須自行記錄活動前後的屬性變化加以計算才能了解差異。與近兩年上市的同類型遊戲比較起來，實有日暮珠黃之憾！



為了避免單調的活動指令，高中三年玩下來令人生厭，因此本遊戲還可以讓玩家參加各種校內活動（ex.體育祭、文化祭及期末考等），而且運動會上也有幾個小遊戲可以玩。只是筆者覺得，校內活動多是被動地接受結果，與玩家互動性並不高；而運動會上的遊戲老實說也不是很吸引人，只是按左右鍵訓練玩家的反應罷了。比較令人讚賞的是，玩家辛苦半天贏得美人歸時，會有交往過程中約會的記錄照片可以留念。只是這項功能在





今日已不獨特，而且內容也不太H，果然與「純愛」極為吻合！

遊戲的介面是由各項選單所構成，圖像的表示淺顯易懂。而使用滑鼠即可全程玩到底，十分地方便精簡。而在畫面表現方面，以今日的水準來看，老實說無論是場景及人物，只有中上的水準，難與同級生系列比擬。在配色及光影部份的表現不佳，線條繪製也不夠細膩。

在音樂及音效方面，筆者的評價還是中上。背景音樂並非完全自行創作，似乎有少數幾首使用到夙負盛名的古典樂曲目。是否有請樂團捉刀演出，筆者不得而知，只是聽起來不是很氣派。音效上，人物口白由專業配音人員擔綱，抑揚頓挫的表現還不錯，可惜沒有主角的配音，少掉與女主角對話的現場感。而其他音效就普普的啦！不管在執行指令、參加校內活動或是特殊事件上，音效少且單調重覆，引不起玩家太大的興趣。

老實說，「純愛手札」這款遊戲在日本真的很紅，它的使用平台橫跨電視遊樂器及個人電腦。「虛擬偶像」藤崎詩織，更受到不少青少年崇拜及喜愛，而週邊產品的營收也不惶多讓，甚至一些幕後配音人員都走紅，紛紛到螢光幕前露臉，可說是雨露同沾。此外網路上的相關網站介紹該遊戲的故事、人物個性、圖片及最終告白也不可勝數，在在說明它的人氣及魅力歷數年而不墜。如果您懷舊，不太計較多媒體的聲光表現，還保有一顆赤子之心，那麼這款遊戲，應該不會讓您失望。



要順利擄獲眾佳麗的芳心，光會甜言蜜語、送禮約會是不夠的，有些馬子很在意課業成績，甚至是醋罈子，除了要用功K書外，也不能太花心。而遊戲中沒有金錢的限制，所以可多利用假日和女孩約會來培養感情。而為了避免老是去同樣地點或是女孩厭惡的地方，多找死黨「早乙女好雄」套問約會地點情報，就可以得知目前最流行的HOT場所。最後，如果您還是被拒於千里之外，那得使用下列秘技了：也就是在遊戲一開始時，主角姓名輸入「大家一起來」，而暱稱則輸入「華義」，你會發現世界不一樣了，簡直比送女友輕鬆打還管用，保証讓您大呼過癮，成為萬人迷。



◆國外發行：KONAMI
◆國內代理：華義國際
◆遊戲類型：養成
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-586
◆ 記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容音效卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K
◆遊戲售價：990元
◆測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER S3、12 CD-ROM





- 劇　情：A
- 操　作：A
- 畫　面：A+
- 聲　效：A+
- 耐玩度：A+
- 娛樂性：A+
- 網路連線：A

整體評價：A



Elexis Sinclaire是個不折不扣的性感尤物，自從由父親手上接管SinTEK公司經營權之後，由於成功研發出一種叫「U4」的藥物，而使得SinTEK的股票一路飆漲。這個公司就像是個神祕帝國，所跨足的產業包括了化學、石油、電腦、製藥、遺傳工程等等。這位辣妹本身是個生物學家，借助旗下產業的龐大資源，逐漸將整個自由市推入了罪惡的淵藪。SinTEK所製造出的變種人，更以優勢武力取代了傳統的警力。John R.Blade中校是HARDCORPS組織的領導人，受政府僱請而單槍馬潛入SinTEK，試圖瓦解SinTEK對自由市所構成的威脅。





喜歡3D動作射擊遊戲的玩家，應該不會忘記「毀滅公爵」吧？「原罪」的製作成員，絕大部分即是Duke3D的原班人馬，加上使用赫赫有名的QuakeII遊戲引擎，使得「原罪」造成一股未演先轟動的熱潮。使用別人開發的遊戲引擎，而能走出自己全新的風格，這也是很不容易的事。「原罪」一改同類型遊戲所留給玩家的印象，她不再是「四肢發達、頭腦簡單」就能玩得很愉快的。動作細胞活絡只是基本的需求，除了廝殺、找鑰匙、碰觸開關之外，玩家這一回還得正確操控遊戲裡的電腦、因情勢之需而「裝孫子」、適時解除炸彈危機、駕駛不同的交通工具、操作龐大的變種機械人、好好的與隊友充份合作等等。

動作射擊遊戲向來不是很講究遊戲劇情，但「原罪」除了以大量的過場動畫鋪陳細膩逼真之代劇情之外，遊戲中的諸多行為模式或選擇性的動作，還真的會影響到遊戲的發展哩！雖然是以任務為導向，但任何單項任務完成與否則攸關下一場戰役，這也是這款遊戲所標榜的多種結局的精髓所在。這樣的設計方式，簡直足可媲美角色扮演遊戲了。正因如此，所以遊戲的耐玩度極高，即使是從頭到尾玩她數遍，恐怕也很難窺得這款遊戲的全貌。動作遊戲能夠做到這種地步，又豈是一句「玩家之福」所能表達於萬一？



創新研發的人工智慧，賦予電腦角色各具不同的行為模式，遊戲裡的怪物，對於不同的情況也就會有不同的反應，這的確讓遊戲更具有樂趣。怪物AI增進的結果是：他們除了會適時作出防禦動作外，居然還懂得療傷止痛；腿部中彈之後，手裡的武器可沒閒著；若是手部中彈，則除了奔走求援，甚至還能施展旋風腿；粗糙的偽裝，再也瞞不過他們敏銳的警覺性…無疑的，這使得遊戲難度相對提高不少，玩將起來也更為刺激、更有成就感。

要對付這麼聰明的敵人，沒有超炫的高科技武器怎行？遊戲中設計有近十項超猛、超辣的武器可供「揮霍」。除了拳頭，手槍和散彈槍只能算是基本的求生工具，較具殺傷力的則有：中國製造而當地禁用的鎮暴來福槍、自動機槍、手榴彈發射器、飛彈發射器、適用於水中的漁槍、生化槍等。射擊的難度則在於，這款遊戲極為講究真實性，以致漫無標的的射擊完全不致對敵人造成傷害，即使射中了，也端視敵人的中彈部位之不同，而造成不同程度的傷害。「一槍斃命」對這款遊戲而言，應該只是笑話罷了。



在道具方面的設計，除了較為常見的鑰匙、不同顏色的電子卡之外，有不少是比較新穎的：各式補充性的膠囊、注射針劑、HC光棒、解碼器、無線通訊機、ST水中裝置、FB背包、鎮暴頭盔、抗暴背心、抗暴褲、生化防護盾、光學視覺裝置等，無一不是在意料中，但卻帶有更多驚喜效果的道具。也有驚心動魄的敵人手掌…用來解開指紋辨識器的必需品。



「原罪」的遊戲畫面極為細緻圓潤，純熟的貼圖技術使得場景、人物不再「有稜有角」。遊戲場景的多樣化也是一大特色，由於加入了時間的因素，因此有部份場景是得摸黑進行的，而遊戲的超高難度也就更為彰顯。音效部份的表現，比諸遊戲畫面也毫不遜色，尤其是動畫部份全都配有語音，真實感十足。而背景音樂對於營造氣氛的作用也功不可沒，即使是單獨聆賞，卻也值回票價。

對於這樣一款兼具冒險和角色扮演特性的動作遊戲，依照草民一貫的「人格特質」以觀，原本應該是會推崇備至的。很遺憾的是，在玩到主角遭變身為變種人時，利用變身機器要回復正常人類的瞬間，卻偏偏當機了。經與代理公司聯繫後，告知草民的VoodooII必須更新驅動程式，而出版遊戲的原公司所提供的更新程式，並不是針對這項問題而來，而是更為加強遊戲中頭目級敵人的AI。

不管實情如何，在取得3Dfx和遊戲的更新程式之前，草民認為玩家絕對有知道的權利…如果您使用的也是VoodooII的話…如此硬生生的將草民正玩得火熱的興頭，冷不防劈頭澆了一盆冰水，對於凡事追求完美的「天秤座」的草民來說，這種遺憾無異精神謀殺，因此在評分上也就…。



玩這款遊戲時，對於自己的身手敏捷、必殺特技等等，千萬別太過於自滿，因為遊戲的過關要件並不在此。同時也不要讓手上的武器矇蔽了雙眼，很多時候只要「裝孫子」就能輕鬆的過關，何必搞得烏煙瘴氣、遍體鱗傷呢？

有的場面只要根據HUD所提示的任務指向，安安靜靜的達成目標即可；有的場景只要適時溜上交通工具躲著，即可混過重重的檢查崗哨。原本可以不費一顆子彈的場面，何必弄得鈴聲大作、敵人盡出呢？

您對於舊有的MS-DOS作業系統熟悉嗎？因為在SinTEK內部的所有電腦都尚未換裝Windows平台，而有極多數的場合，您必須利用電腦來達成任務，如果只懂得視窗作業系統，那麼在有時間限制的任務上，可能要吃點虧了。所以呢，您需要溫故知新一番了。

◆國外發行：Ritual Entertainment
◆國內代理：億弘國際
◆遊戲類型：動作
◆使用平台：Win95/Win98
◆適用機型：P-166以上
◆記憶體：32MB
◆支援音效：DirectX 相容卡
◆顯示模式：SV
◆操作介面：K、M、J
◆遊戲售價：990元
◆測試配備：PII-266、128MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64



本文作者／ALEX

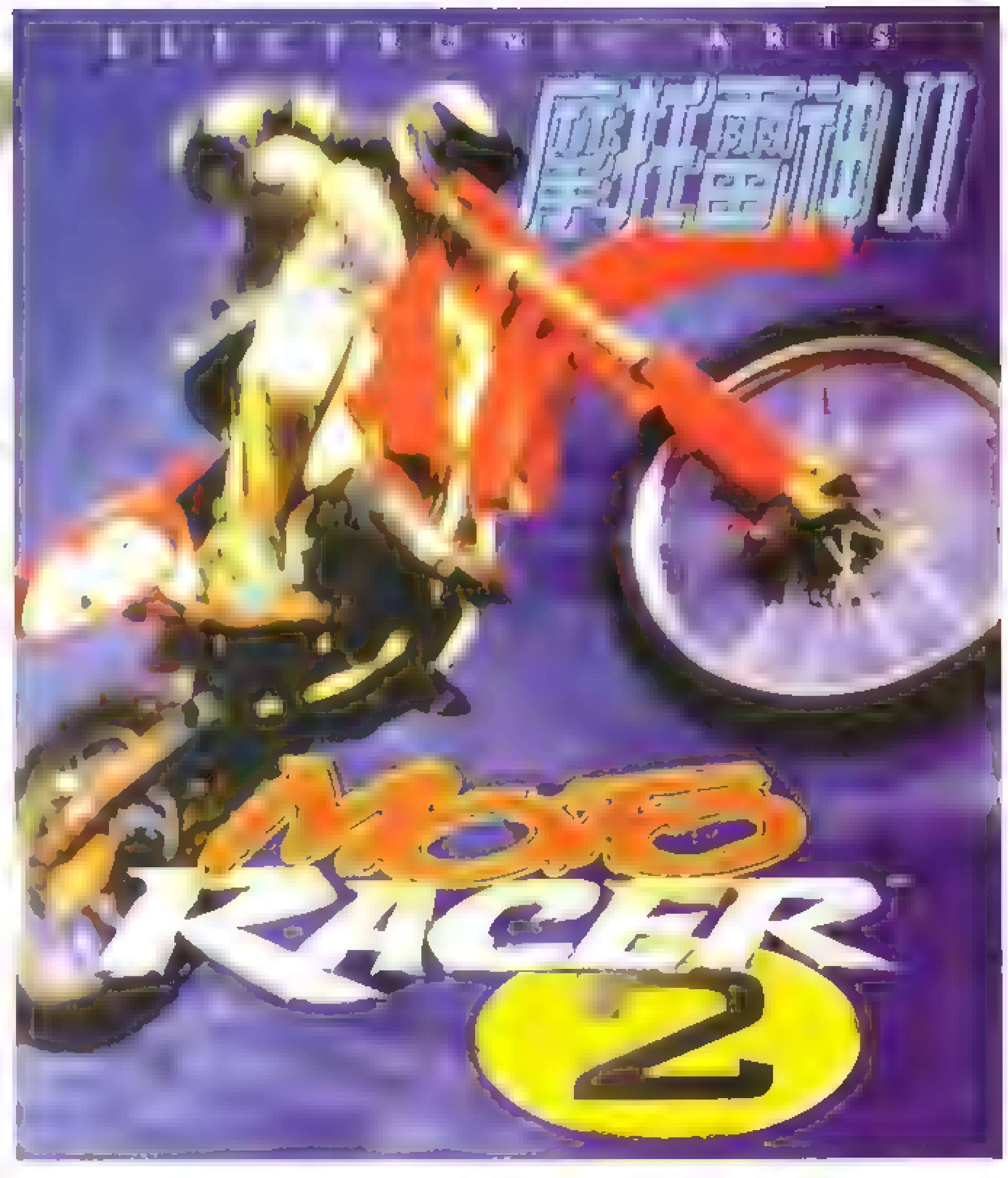
- 操　作：A
- 畫　面：A+
- 聲　效：A+
- 耐玩度：A+
- 娛樂性：A+
- 網路連線：A+

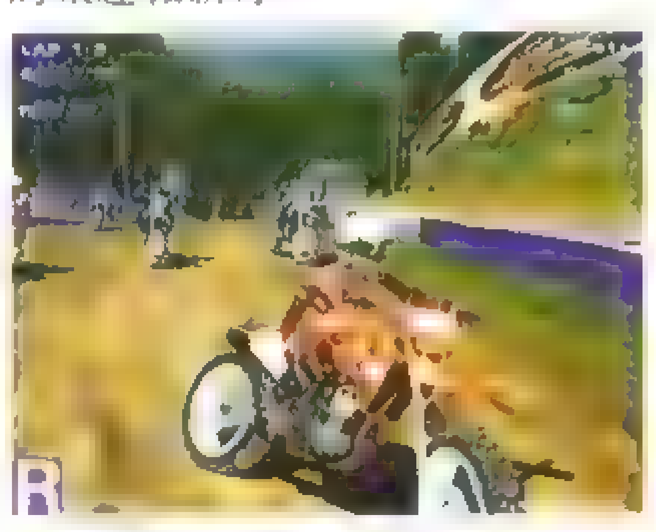
整體評價：A

只不過短短一年光景，「摩托雷神」已然堂堂推出續集，曾經對前作瘋狂著迷的玩家，相信續集絕對有足夠的吸引力，讓您更為沈迷、興奮。拜3D加速卡的風行，續集簡直已將加速卡懾人心魄的功能，發揮到淋漓盡致的地步。如果有顆PII級的心臟，再搭配一塊記憶體多一點的加速卡，即使將解析度調到1024×768，也絲毫不減您狂飆的快感。

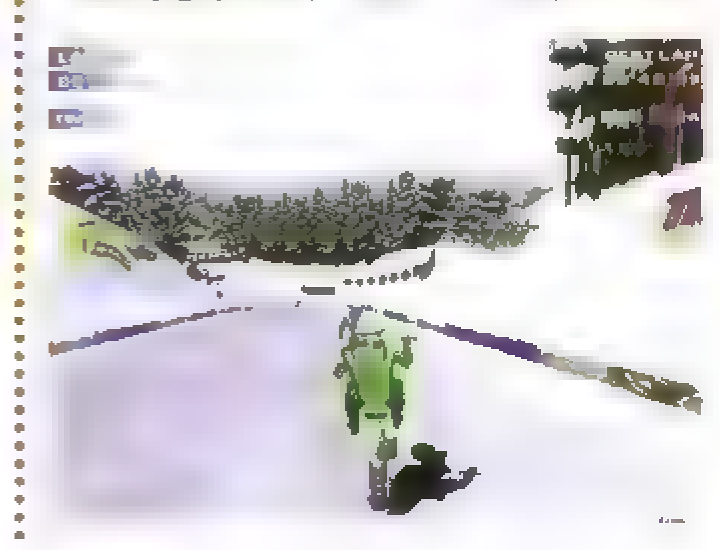


「摩托雷神」的特色，即同時收錄一般街道的摩托車競賽，和特殊跑道的越野機車賽。在二代裡，這兩種迥然不同的競賽跑道，可玩得比前作更過火了。如果您對一代的八條跑道感到意猶未盡，或頗為微詞，那麼，對於二代所提供的二十多條跑道，您應該會感到血脈賁張的。更炫的特色是在這款續集裡，玩家可以利用遊戲中的「跑道創造機」(Track Creator)，就現有的特定跑道進行修改，哪怕是增加一座土堆、改變地形高低起伏、增刪或移動控制點等等，遊戲的高度開放性架構，使得二代遊戲就像個千變女郎一般，極富有變化性，隨時都可感受到一如DIY的樂趣和新奇。





遊戲畫面的表現，在草民裝配有12MB記憶體的VoodooII悉心伺候之下，果真如仙人放屁一不同凡響。經實景拍攝、掃描，再行貼入的背景材質，不但層次分明、距離感逼真，其擬真程度更是教人心悸。再加上各種特殊效果的催化，飆車期間，委實感動得難以釋懷。對於賽車手來說，天候大概是最大的天敵了。偏偏在二代的遊戲裡，玩家還能扮起老天爺，自己可以隨心所欲操控天氣，當起自己的天敵。在氣候方面，除了白天、夜晚之分，真實世界裡的大太陽、下雨、飄雪、濃霧等一應俱全。單以組合方式來看，一條跑道就可搭配上數種氣候，遑論是二十多條了。也因此，二代遊戲的耐玩度也就益形強姦…堅強！



賽車遊戲除了跑道，重點自然是車子了。在二代裡，針對每一種模式的競賽，俱都提供有八部獨特的機車或越野車可選擇，每部車子的性能各不相同，都各具有優缺點。唯主要區分有四大項目：加速力、抓地力、最高極速和煞車系統，各車種其實沒有優劣之分，端視競賽的跑道和氣候是否合適，方能將機車的性能發揮到極致，以贏得好成績。不過，機車再棒，如果沒有好的賽車手駕馭，恐怕也只是一堆漂亮的五金而已。所以啦！玩家們可得反求諸己，是否有用心的駕駛、善待自己的機車和越野車？



不論是單人或連線進行遊戲，都有練習賽、單一賽和錦標賽三種競賽類型可供選擇。這三種競賽類型也各具動作、模擬兩種模式，在動作模式中，但凡輕微的擦撞，只會影響車速而不至翻車，玩家得以全力以赴爭取好名次。但在模擬模式之下，即使是極輕微的擦撞，也會導致人仰馬翻，嚴重影響賽程。做此區別的好處是，遊戲得以盡其所有，而玩家也能各取所需。

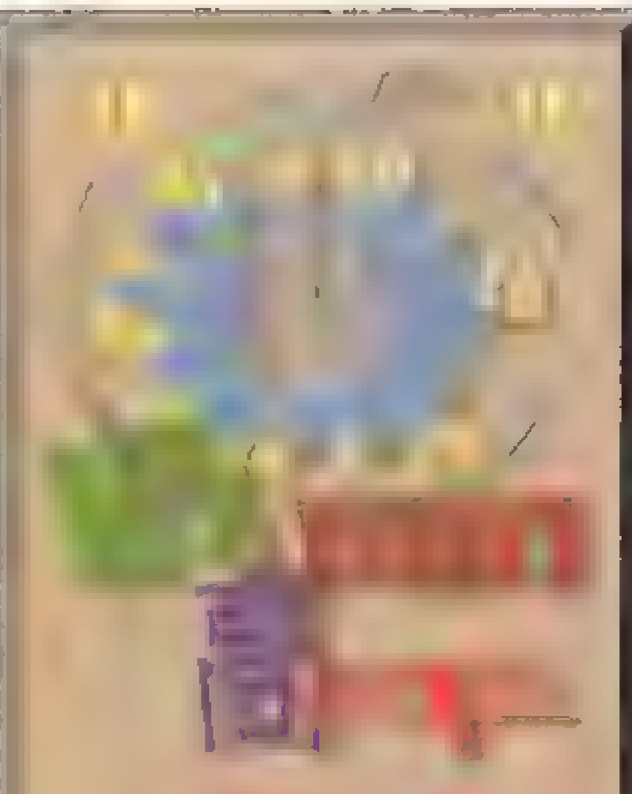
遊戲的精華在於錦標賽的部份，一口氣提供了五種錦標賽聯盟供玩家挑戰：超級機車錦標賽、越野機車錦標賽、二元運動錦標賽、自訂錦標賽和終極錦標賽。難過的是，玩家必須分別在前三種錦標賽聯盟贏得第一名的成績，才有資格問鼎終極錦標賽，所以玩家的路還很長…但是透過錦標賽編輯器，可以在勝利之路取得一條捷徑。錦標賽編輯器可以讓玩家自訂跑道、設定氣候、修改地形等，全然自主的設定對自己有利的競賽環境，建構玩家自己的夢幻錦標賽。



玩家所操控的機車在賽程中可有四種駕駛觀點切換，尾隨觀點較容易掌控路況，但對於臨場感則有減損。露出車頭的觀點則是臨場感十足，對於路況的反應較具即時和逼真感，唯容易造成路況不明而判斷錯誤的難度。充斥在整個賽程中的機車引擎聲，不虧是出色的突出音效，仔細分辨一下，不難發現不同車種的引擎聲音也各有差異。起跑點的引擎齊吼、被超越的呼嘯而過、瞬間加速、緊急煞車、甚或摔車等等音效，活脫就像置身實境。加上濃厚搖滾味道的音樂陪襯，確實將賽車的氣氛和樂趣飆到最高點。若再搭配力回饋搖桿實地震撼一下，這種快感是不可言諭的。



為了不讓玩家落單，遊戲尚備有IPX連線、TCP/IP連線、Modem連線和SERIAL連線等Link功能，不但將遊戲的領域帶出單機遊戲，無疑更將遊戲的壽命，做了無限的展延。這樣成績斐然的賽車遊戲，是否能將街頭上飆車的青少年，拉回到電腦螢幕前呢？何況目前一部像樣一點的電腦，價格並不比飆車的工具貴，「有關單位」或可參考參考。



練習賽是熟悉跑道、磨練駕馭機車的最佳途徑，而暖身過後的單一賽程更是施展身手的最佳場合。至於各式錦標賽，那恐怕得等到有點修為時再來嘗試。因應不同跑道而選擇適當的車種絕對是致勝先機，在平坦、彎道較少的街道，一部加速力和最高極速較佳的機車，有利於衝刺。而在崎嶇不平、極多彎道的越野跑道，選擇抓地力強的越野車才能避免連連摔車。

對於越野車道而言，加速力和最高極速並不是很重要，一次摔車就足以抵銷掉二分之一了！所以呢，在越野車道避免翻車，才能於限定時間內通過檢查點。如果連連摔車而誤了經過檢查點的時間，是會被迫退出比賽的。遇到天候不佳（如下雨、下雪）的情況時，抓地力強的車種更是保持勝績的良方。



◆國外發行：Dolphine Software
◆國內代理：倬弘國際
◆遊戲類型：模擬
◆使用平台：Win95,Win98
◆適用機型：P-166以上
◆記憶體：32MB
◆支援音效：DirectX 相容卡
◆顯示模式：SV
◆操作介面：K、J
◆測試配備：PII-266、128MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64
◆遊戲售價：1080元



本文作者／JEFFRY

●操作：B

●畫面：B+

●聲效：B-

●耐玩度：B

●娛樂性：B

整體評價：B

對妳來說，這是一個相當難得的渡假時光，試問有誰會不喜歡哥斯大黎加美麗的海上風光呢？可是就當妳駕著小艇穿梭在這些綠意盎然的島嶼之間時，突如其來的意外卻使得妳在還來不及反應之際昏眩了過去。等到妳清醒過來的時候，發現已經身處在一個陌生島嶼的岸邊，全身的疼痛促使著妳想要弄清週遭的環境。



但是，在經過一片廢墟似的殘岩斷壁之後，一塊偌大的廣告招牌映入妳的眼簾，這個時候妳的心中不禁一驚！B Site？這不就是約翰漢蒙在他回憶錄裡頭提到的地方嗎？正當外界對於他所敘述的事物一致存疑，不過妳卻眞眞實實地站在此地。現在已經沒有時間可以讓妳繼續發呆下



去了，在這個充滿不懷好意的恐龍島嶼，妳將要如何從這塊惡夢之島死裡逃生呢？

由史蒂芬史匹柏所執導的侏儸紀公園，可以說是掀起近年以來恐龍熱的最大罪魁禍首，特別是首集電影推出的時候，驚人的動畫效果與緊湊無比的劇情，再加上逼眞萬分的音效效果，眞的是讓觀眾忍不住想要一看再看。這麼一部熱門的電影，當然也都被改編成遊戲同步推出，不過卻都只局限於電視遊樂器之上，如今，個人電腦的玩家在經過多年的期待之後，終於可以玩到這一款由夢工廠出品的重返侏儸紀。

這款遊戲的劇情其實與電影並沒有太大的關係，它有點類似外傳的性質，雖然故事發生的地點是一模一樣，而且玩家一樣是要幫助女主角從這個危機四伏的兇惡之地死裡逃生。或許是受到一陣女主角風潮的影響吧！重返侏儸紀的主角乃是一名擁有姣好身材的成熟女性，既使是因爲一場意外而誤入B Site，不過祂也得要發揮出她過人的智慧才行，要不然一旁的恐龍可是會虎視耽耽地等著享用美食。



說到這款遊戲畫面的表現，筆者初玩之後還眞的有一種無話可說的感覺，因爲很難讓人相信，眼前的畫面效果已經是經過3D加速卡處理之後所展現的效果。重返侏儸紀的最大缺失，就是整個畫面的流暢程度眞的很差，既使採用跑步的方式來移動，卻還比一般走路速度還要慢上許多的樣子。也因爲如此，這

是造成整款遊戲步調過慢的元兇之一。

這樣子說來，好像重返侏儸紀根本就是一無可取？那倒也不致於，至少在恐龍部分的貼圖方面，這款遊戲倒是處理得相當成功。相對來說，週遭景物處理就顯得更加不用心。而且很奇怪的一點是，有些景物是有經過3D加速卡的貼圖處理，有些景物卻沒有經過這樣的處理，所以以往在遊戲常見的顆粒狀況依然清晰可見。如果這是爲了提升整體畫面流暢度所做的犧牲，那就眞的沒有話說，但是根本不是如此。

音樂？那就更加乏善可陳了。重返侏儸紀採用了身歷其境的處理方式，換句話說，除了身處在自然環境所可能聽到的環境音效之外，除非是玩家正在做開槍或是其他會發出聲響的動作，不由根本就聽不到任何的聲音。其實還是有啦！不過多半都是女主角自言自語的語音，偶爾還會穿插著約翰漢蒙的導覽聲音（眞不曉得女主角是否擁有通靈功能？），有時候遊戲進行到重要情節的時候，才會出現一小段的音樂，之後又會變得一片沉寂。



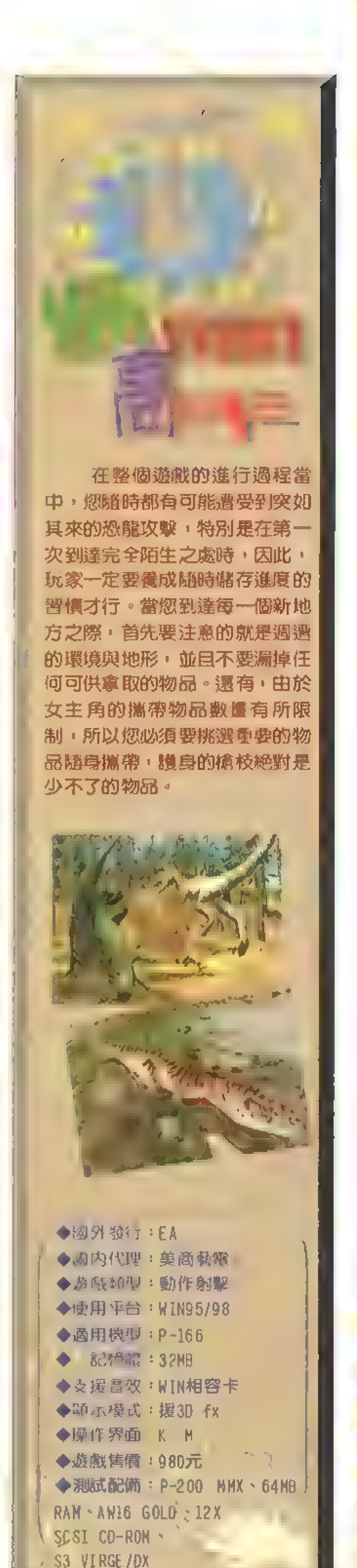
在重返侏儸紀的說明書裡頭記載著這麼一段話，上面寫說這款遊戲的革命性控制介面方式，可以讓玩者更能隨心所欲地在遊戲中操作一切想要做的事情，可是事實眞是如此嗎？答案絕對是否定的。這款遊戲必須要使用鍵盤來控制人物本身的動作，再同時配合上滑鼠來更換視角才能夠進行下去，這還不是最爲麻煩的一點。不相信？試著拿東西看看吧！而且很古怪的一點是，有時候玩家可能會突然發現到，怎麼手上的武器不見了？不要懷疑！一定是您剛剛用力過猛所以將武器摔掉了。雖然遊戲眞實重現很好，可是也要看什麼樣的要素比較適合眞實重現吧！



造成重返侏儸紀遊戲步調過慢的元兇之二，就是遊戲本身的定位不明。一般玩家可能會以爲這款遊戲比較偏向動作射擊這方面，其實不然，遊戲的冒險解謎成份反而來得比想像中還要重上許多。在大多數的時間當中，玩家面對的都是迷宮般的地形構造，很多地方還要用跳躍的方式來通過，假如恰好附近的景物變化不大，必須花上不少時間尋找出路。好不容易遇到恐龍之後，卻又突然發現不是火力不夠強悍就是彈藥後繼無力，然後就這樣子跟美好的世界說掰掰。如果遊戲在冒險解謎方面表現突出的話，動作射擊做得如此不出色倒還可以稍微原諒一下，偏偏重返侏儸紀的野心太過龐大，最後反倒變得有點四不像。

除非玩家自認是一位相當有耐心的人，對於遊戲不夠緊湊的故事發展不太在乎，而且有恐龍出現的遊戲非玩不可的話，那麼您的確是可以玩玩重返侏儸紀，不過對於一般玩家來說，筆者還是建議您多多考慮之後再做決定也不遲。









本文作者／黃啓禎

- ●劇情：A
- ●操作：A
- ●畫面：A-
- ●聲效：B
- ●耐玩度：A+
- ●娛樂性：A+

整體評價：A+

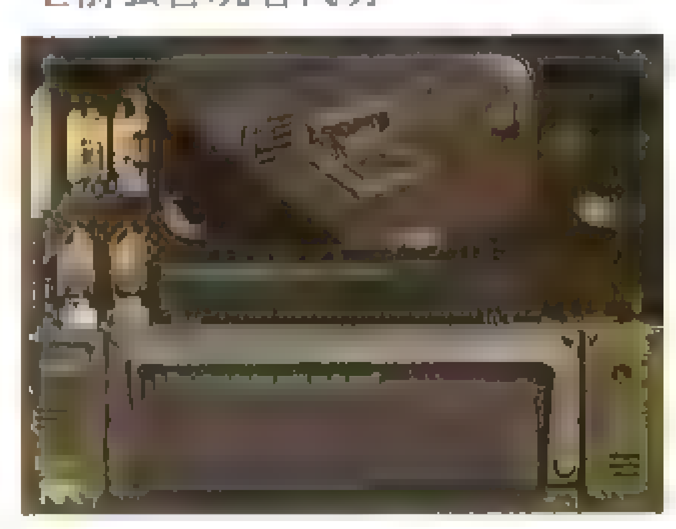
對於喜歡美式角色扮演遊戲的玩者而言，今年可以說是頗爲失望的一年，除了魔法門六代之外，其他大作紛紛跳票，連老牌遊戲公司Sir Tech公司都關門大吉，這下巫術八代更不知何時才得見天日。還好接近年底時Interplay及時推出RPG鉅作異塵餘生II（以下簡稱FO2）。新作的故事發生在前代事件之後八十年，英雄的後裔又隨著先祖的足跡，離開熟悉的家園，出發追尋能夠再造土地的伊甸園製造機（GECK），而另一段傳奇也就此打開序幕。



基本上FO2的遊戲系統的改變並不大，人物屬性和技能依舊。不過空手肉搏技能會隨著等級增加而多出新的招式，以平衡前一代太過依靠槍械戰鬥的缺陷。各種類型的特殊技能（Perks）也有所增加，以期使不同風格的玩法都能夠順利進行，不再只是全然依靠武力來解決一切。此外最令人振奮的是增加了汽車當交通工具，其中可存放多餘裝備的行李箱，讓玩者省卻許多麻煩。



遊戲操作部份主要是延續自前作就已經發展相當成熟的界面，操作方式大同小異，並沒有很明顯的改變。其中改良幅度比較大的部份是NPC的操控方式，現在玩者可以直接和NPC角色交換裝備（上一代想要從NPC身上拿回自己的裝備得要用偷的才成），而且還能直接讓NPC裝備上他所能使用的武器與防具。更進一步地，現在玩者也可以設定NPC在戰鬥時的大體行動，包括攻擊優先次序、何時該使用藥品醫療、何時該逃等項目，使得戰鬥更具策略性。此外，有些NPC會身懷修復、醫療等技能，當玩者使用這些技能之時，如果NPC的技能較高的話，他會自動地走上前去替玩者代勞。



和前作比較起來，FO2整體遊戲劇情的佈局更大，玩者可以探險區域的數量是前作的兩倍，而且這一次不再有時間限制，在

主要目標完成之後，玩者還可以繼續優游在南加州的荒漠，找尋未完成的任務。F02的任務種類相當多樣化，有搞笑的任務，也有某些是成人導向的，玩者可以在遊戲中參加色情電影的拍攝或是以身體換取重要的情報，但過程全部跳過，充其量只能算是輔導級，男性讀者可不要有非分的期望。此外，細心一點的玩者可能會發現某些對白或是劇情似曾相似，其實F02的劇情參考了很多著名的電視電影與現實生活的新聞，仔細找找不難發現星際大戰、銀河飛龍等台灣玩者比較熟悉電影的影子。此外，隨機遭遇的隱藏事件也更多，更爆笑，這就有賴各位的運氣了。其實整體看起來，F02的主要任務並沒有像前作那般緊湊，戲劇張力比較不足。不過豐富的次要任務卻稍稍補足了這個缺點，讓玩者還是能夠得到比前作更多的樂趣。



和豐富的劇情比較起來，F02的聲光效果就不是那麼的突出。為了表現核戰後世界的荒涼，畫面用色都是屬於比較灰暗的頹廢風格，和現下標榜3D的明亮華麗遊戲比較起來要樸實許多。而音樂在遊戲中並沒有佔很大的份量，以背景方式播放的陰鬱沈悶風格的配樂，常常會讓你忘卻音樂的存在。對於年輕一輩玩者來說，這種表現方式的吸引力並不會很大。

F02主要的缺點就是遊戲引擎充斥著許多大大小小的臭蟲，雖然玩者依然還是可以完成整個遊戲，只是遊戲整體的感覺要打些折扣。其實，多線性的RPG系統原本就難以除錯，因為玩者並



不一定會按照製作小組預想的方式去進行遊戲。不過Interplay公司在遊戲發行後不到兩週就在網站擺出更新程式，很明顯地是因應市場壓力而草率推出除錯不完全的版本。如果各位讀者尚未更新，請馬上去下載最新版的修補程式，因為新版遊戲和舊版遊戲的進度檔並不相容，雖然有提供進度檔轉換工具程式，但不保證不會出問題，如果進度還在初期的話，更新之後重玩反而比較好。以筆者現在所玩的最新版來看，遊戲引擎的穩定度已經有所改進，初版會將系統整個鎖死的幾隻大蟲已經修掉。不過任務系統還是有一些小問題，如果不按照既定的順序完成，可能會造成不可預期的後果。另一個比較明顯的缺陷是遊戲存取的速度實在很慢，而且愈到遊戲後期愈慢，往往要等上一分到一分半鐘，嚴重影響遊戲的流暢度。



整體而言，F02外觀雖然不像時下流行的3D遊戲那麼眩目，不過多重進行的劇情路徑、豐富的內涵使得玩者不會感到單調；而遊戲的難度與資料數據設定的平衡性都調整得不錯，這使得它擁有相當高的的重玩性與收藏價值。喜愛傳統RPG的玩者千萬不要錯過這一個典藏級的遊戲。



人物的屬性最重要的是敏捷，它決定你的防護等級與戰鬥時所能使用的移動點數與行動順序，建議不要低於六點。如果你想讓你的玩者成為狙擊手的話，運氣也不能太低，因為大多數和瞄準有關的特殊技能（Perks）的屬性最低需求至少是六點。技能部份最重要的是小型武器技能，能量武器要遊戲很後期才有辦法找到，大多數戰鬥都得仰賴用傳統武器。接下來，如果你是第一次玩此遊戲，選擇開鎖與偷竊兩個技能會使過程變得比較容易，因為有一些重要的物品都是藏在鎖住的門後，而偷竊則可以讓你在初期節省不少經費，甚至可以在付錢買東西之後，再把剛剛花的錢偷回來。最後，當你的角色升級之時，技能點數的分配要慎重一點，集中點數在少數主要技能上是明智之舉，樣樣皆通樣樣稀鬆的角色在F02的遊戲世界裡將會很難混下去。



◆國外發行：Interplay
◆國內代理：英特衛
◆遊戲類型：角色扮演
◆使用平台：WIN 95
◆適用機型：P 90
◆記憶體：16MB
◆支援音效：援DirectX卡
◆顯示模式：援DirectX卡
◆操作界面：M
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：PII 450、128MB RAM、VooDoo Banshee 顯示卡、36X CDROM、SB16



本文作者／TMC

●劇情：B

●操作：B-

●畫面：B+

●聲效：B-

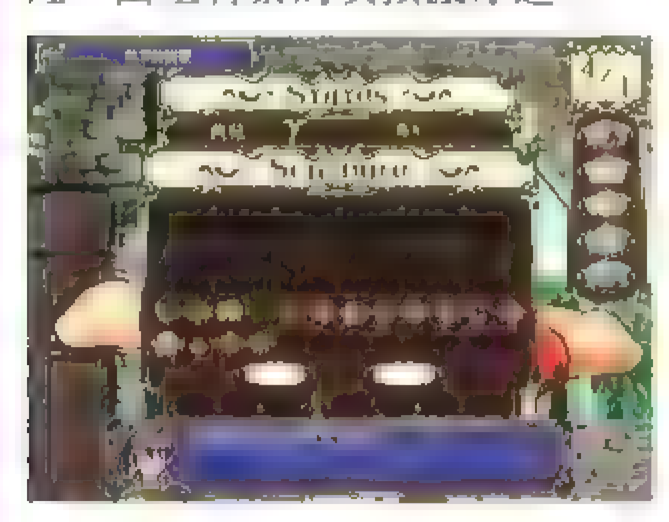
●耐玩度：B-

●娛樂性：B

整體評價：B



還記得多年前由KOEI出品的少女遊戲安琪莉可女王之路嗎？這是一款以培育少女爲終極目標的養成遊戲，今天要爲大家介紹的浪漫創世神話，也是屬於有同樣目標的遊戲。所不同的是，在安琪莉可裡，你必須自己去創造不同的女孩（可自己選生日、星座），但在本遊戲中，則是已經有設定好十二位不同個性、出生背景的女孩讓你選。



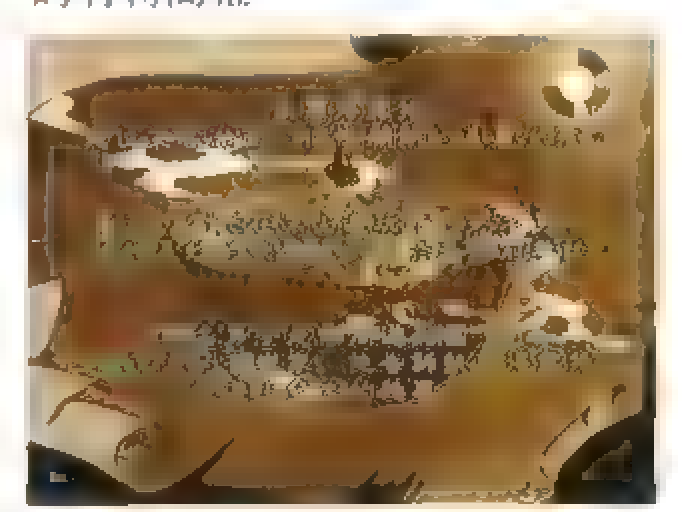
爲了讓你手中的女孩能夠有成爲女王的一天，嚴格多樣化的訓練必定是跑不了的，在遊戲中，你一共有六大類的行程可以安排，其中有學術類的自習、哲學；武術的格鬥；藝術的舞蹈；訪問的占卜；其他的慈善活動；休息的遊玩等等共20餘種不同的項目，每種的功用都不同，要如何才能讓你的女孩十八般武藝樣樣精通，就得看你高超的經濟人手腕了。



至於場景方面，浪漫創世神話共分爲四個區塊，除了一般固定的場所，如：登特路鎮、休頓鎮、十二位女王候選人的家等，還有許多其他場地，像神的魔法陣、溫泉村維爾諾、龍之谷等，是發生特殊事件時，才能到訪。

當遊戲進行到某幾個階段時，你將會陸續收到由"立法院"（遊戲中眞的是這麼翻譯的）寄來的一本凱爾得露茲神話的上、中、下回合，在這部書當中，詳載了關於浪漫創世神話的來龍去脈，以及凱爾得露茲世界的緣由。

本來這個安排的立意頗佳，至少玩家可以在玩的過程裡，輕易且漸進的了解整個遊戲的故事背景，但如果當你玩了五次、十次，還必須一定要看這本內容完全一樣的神話時，可能就會覺得很反彈，而且不能按掉就算了，這段文章在顯示時，速度又超慢，你得等到語音一句句唸完一頁，才能再看到下一頁，眞的有待商榷。



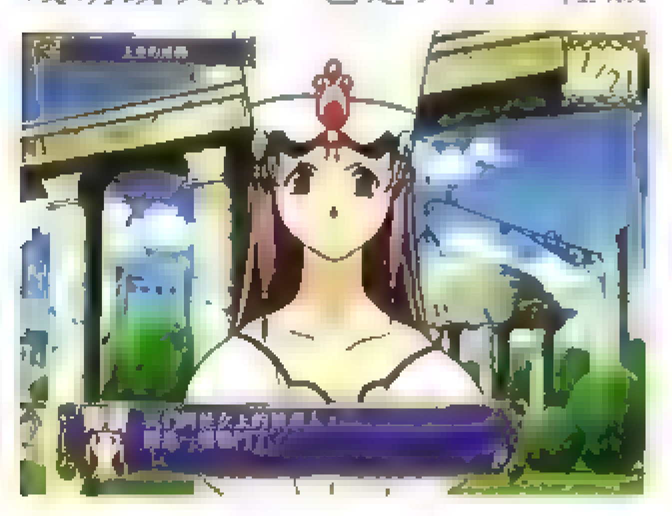
除了這會讓人抓狂的神話外，浪漫創世神話還有處也是同樣的"症頭"，就是在遊戲結束

後，秀出幕後工作人員的部份。原本對於辛勞幕後人員致上敬意是應該的，藉由遊戲結束動畫，公佈他們的姓名讓玩家景仰也是很正常的，但問題就出在本遊戲有所謂的“轉生系統”，也就是當玩家玩到了結局後，緊接著再繼續玩時，上個女孩的某些能力，會被保留到這位身上，且在上次沒辦法選擇的女孩（第一次遊戲時，只有六位女孩可選）、或無法安排的課程，也都會在接著玩的回合裡，有所突破。

所以想當然爾，一般玩家在玩時，一定會選擇接著再玩的，因為如此才能真正玩到本遊戲的所有精髓，且女孩的初始能力也會較高。而讓筆者不能了解的是，為什麼設計小組不要甘脆在玩家玩完一個循環（這種類似接關的動作，最多可以做五次），或者玩家決定不再接關時，再秀出工作人員名單，不然平均一小時就要看一次（以把動畫關掉論），妥當嗎？

畫面通常是這類遊戲的主要命脈，以浪漫創世神話來說，亦不例外的，也是以畫面的表現最為精彩。其中不但十二位女主角都各有不錯的造型，且每個人物也會因為心情的不同而改變臉部表情，當特殊日子時，她們亦會以相異的服裝登場，相當富有變化。

而在3D動畫方面，也是頗值得人讚賞，可愛的Q版造型與鮮豔的色彩搭配，讓人在欣賞時，都不免發出會心的一笑。不過，可惜的是，動畫的數量太少，當執行相同行程時，每次出來的動畫都一樣，且不論課程是成功或失敗，也是只有一種版



本，再者加上動畫進行的速度又稍嫌緩慢，故玩了一段時間後，很難讓人沒有想關掉動畫的衝動。

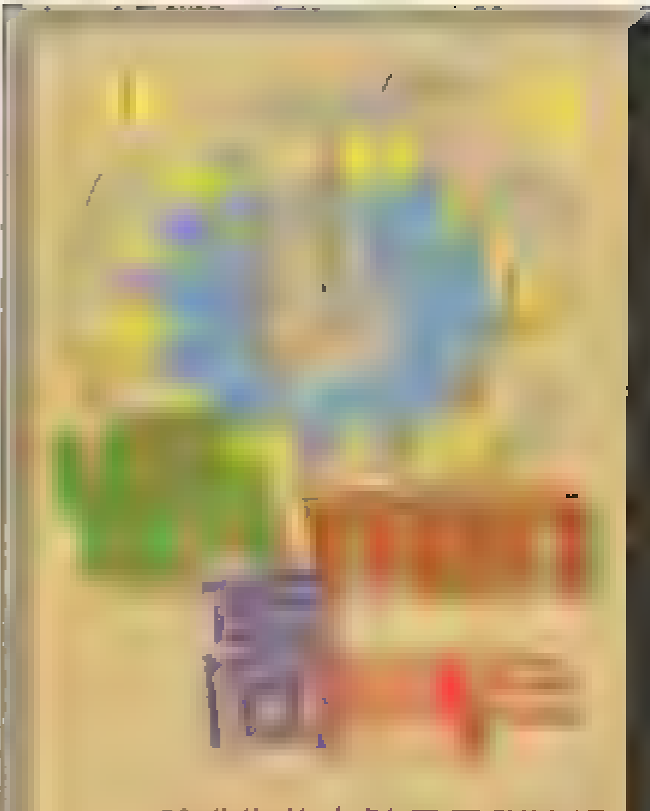


在培育的過程中，你共有十一位對手正虎視眈眈的想要打敗你，除非你和她們已經建立了好的友誼，不然當你們兩方在第二次碰面時，通常都免不了要正面交鋒一下，這原本只是個互相切磋、知己知彼的設計，但筆者卻深覺其中有許多不合理之處。

首先，你無法選擇是否開戰，只能任憑電腦決定，加上戰鬥又是自動進行，你完全無法介入。再者，勝敗的關鍵，似乎完全取決於體力而棄魔法，假若你培養的候選人非屬於肌肉型的，在單挑的過程中，大概是十比九輸了。此外，當你輸掉比賽時，那一整個禮拜，你的候選人就會因為心情太差而完全在床上渡過，但相反的如果贏了，卻不見有什麼相對的好處。所以個人認為，此部份的設計週延性欠佳，實有待改進。

雖然遊戲簡單化頗符合現代人忙碌的需求，但有些部份是不能省的，例如在浪漫創世神話裡，課程的執行過程都只有用一句話帶過，例如：今天訓練有明顯效果，或很不理想…等等，再加上遊戲中所有能力均是以圖樣而非數字表示，故到底那些課程有什麼正面負面效果，實在是非常不清楚，讓玩家在玩的過程裡，很難有脈絡可尋。

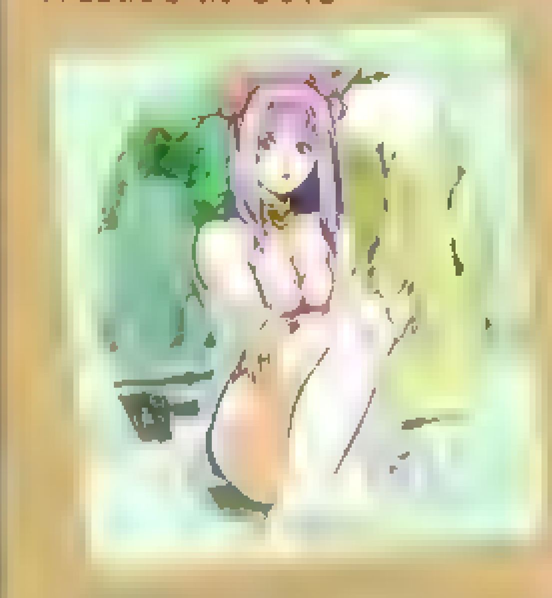
總而言之，你如果對於美少女的遊戲情有獨鍾，且又蠻喜歡能夠快速破關的遊戲，相信這款遊戲將頗符合你的需要。



除非你的女孩是只訓練格鬥或劍術等項目，否則要在12月以前打敗盜賊，幾乎是不可能的，故當城中如果有盜賊光臨時，最好別出外上課，以免遭遇盜賊。相反的，如果你在武力體力方面，有下過功夫，則最好在2月前要打敗盜賊一次，如此才能獲得可閱換溫泉入場卷的龍之牙。

如果女孩的精神狀態是屬於疲勞，則訓練的失敗度將大幅提高，故最好隨時注意女孩的身體狀況，以增加訓練的效果。

在12月22日時，王國會舉辦一場舞會，如果想成功的展現優美舞姿，只要完全按照每個舞伴的提示就可以了。

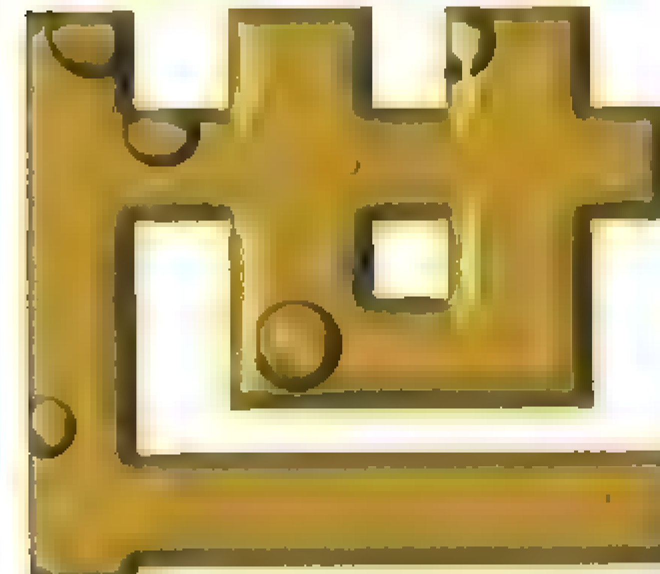


◆國外發行：King Records
◆國內代理：日商帝技敵如
◆遊戲類型：策略
◆使用平台：WIN95/WIN98
◆適用機型：Pentium 100以上
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M
◆遊戲售價：760元
◆測試配備：P2-200MMX、64MB RAM、SB PRO II、24X CD-ROM、S3









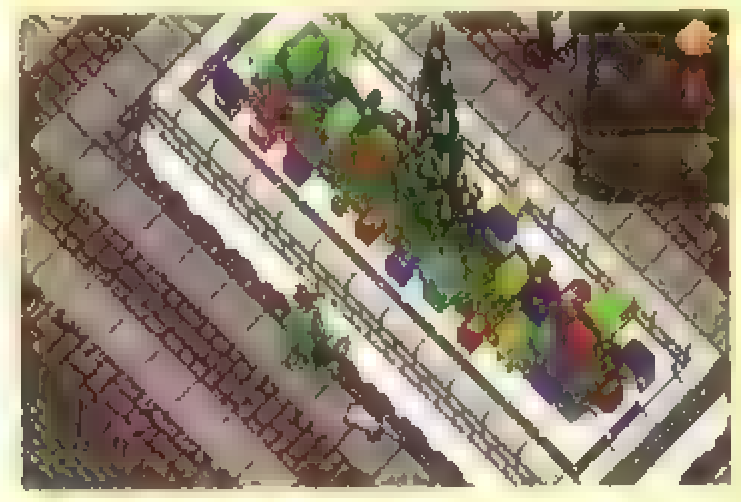


UO冒險記事

UO聖誕特別篇

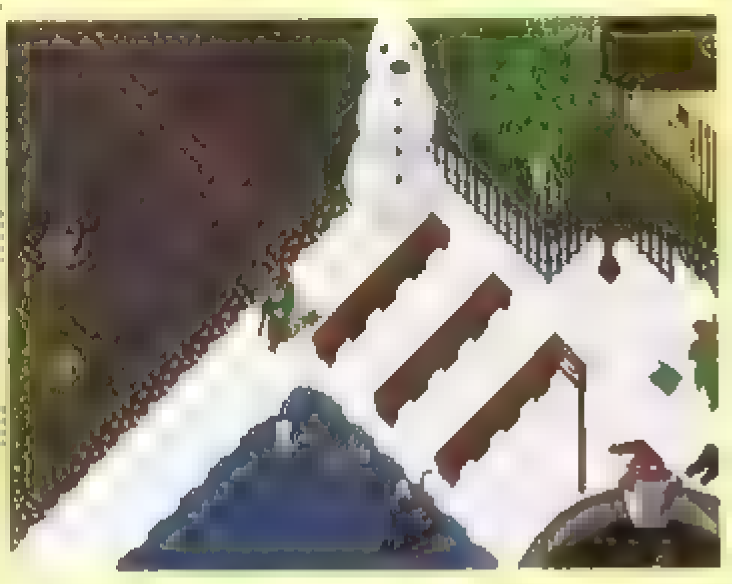
隨著聖誕節及新年的來臨，相信玩家們都有感受到一股濃濃的紅色喜氣吧！當然，在UO這個『大世界中的小世界』裡，也是一樣瀰漫著耶誕的喜氣。OSI（UO設計公司）除了送給每位在UO中玩家一張"耶誕彩券"外（請看附註），更在耶誕節開了一個特別伺服器〔Santas Slay〕讓玩家們玩樂一番。

既然名為〔Santas〕，當然一進入時，每個人就都自動便成了紅衣綠褲的聖誕老人啦！一開始時筆者選擇從Britain王城出現，原本就相當華麗的王城，在此時更佈置得美侖美奐，到處佈滿的巨大聖誕樹跟禮物箱。



接著筆者逛到公園一看，哇塞！結冰的池塘跟雪人耶！要不是旁邊有幾堆死人的殘骸跟那些互相追砍的聖誕老人，說真的，這景象還真的是讓沒看過雪人的筆者陶醉呢！

不過陶醉歸陶醉，還是活著比較重要啦！看著滿地的死屍跟殘骸，筆者開始有危機意識了，畢竟這個伺服器的名字就叫〔Santas Slay〕嘛！於是ICQ〔網路呼叫器〕一開，馬上呼朋招友前來，畢竟人多勢眾，我跟好友Duke、SKY等馬上佔領了城中的武器店當據點，進



來一個宰一個，頗有佔地為王的趨勢。

過了不久，又有一群人來挑我們的店；結果讓人驚訝的是，雙方砍到一半，對方竟然冒出一句HO SI LA〔台語〕！當下筆者便立刻打出中文要求停火。搞了半天，大家都是台灣來的嘛！於是雙方立刻握手言和，大家有志一同，一起殺害洋人去啦！〔開玩笑的啦！在UO世界中，出現有關種族歧視的語言，是會被砍掉帳號驅除出境的〕

那天就這樣不斷地在打打殺殺中度過〔連逛風景的機會都沒有，到處都是殺人跟被殺的人〕，直到伺服器關掉，大夥才一哄而散〔看到這麼一張屍橫遍野的圖，相信讀者們應該不難想像當時戰況之慘烈吧！〕



附註 耶誕彩券是一張有號碼的契約書，玩家必須在UO的世界中找到另一張跟你號碼一樣的契約書，將兩張契約書合在一起，便可得到耶誕特別禮物（如巨大耶誕樹，全套綠色鎧甲等）。當然，另一張號碼相同的契約書是絕對不會自動跑來你面前的，所以如何在UO的茫茫人海中找到另一個契約書的擁有人，這就要看玩家的運氣囉！

在平安夜的舞會



其實說真的，像筆者這種老骨灰的電腦玩家，平常的娛樂活動可說是少之又少；每次假日除了偶而看看有華麗3D場面的電影外（沒有3D特效我可是不看的喔！）幾乎就都是耗在電腦前面了。當然，像跑去參加耶誕舞會這種時髦的活動，更是不可能的啦！所以在平安夜晚上筆者聽到城裡的報馬仔宣佈有耶誕舞會時，心裡也著實滿高心的，於是立刻到酒店買了好酒好料，滿心歡喜地前往舞會地點報到。

隨著路上的指引來到舞會場地一看，筆者先是會心的一笑"這下東西白帶了"，只見場地擺了許多整整齊齊的桌椅，而桌上更是擺滿食物與美酒；在眾桌椅的中央，一個露天舞台席地而建，上面有各式樂器以供舞者使用。當然啦！慶祝的煙火與佈滿飾品的聖誕樹更是少不了的啦！

這次的聖誕舞會在許多城市同時舉行，由於筆者參加的是位於海島城Occlo城市的舞會，可能是地處偏僻吧！前來參加舞會人並不是很多，有點稀稀疏疏的。不過，就算如此，來參加的大夥還是都玩得蠻快樂的。有人上台高歌一曲（真的是"打"完一整首歌），有人施放煙火效果娛樂大眾（用法術產生類似煙火的效果），還有人集體上台表演裸舞呢！就這樣一直玩到晚上一點多，筆者才因體力不支而依依不捨的睡覺去了。

一場壯烈的戰役



這是一場與蜥蜴族的大血戰，由於該場戰役的人數不少（人類玩家約20人左右），且敵人也不弱，可說是蠻有看頭的一場戰鬥，不過其過程卻可說是頗為戲劇化的喔！

話說那天筆者與NJO工會會長相約一同前往T2A的新世界冒險。我們藉由位於Moonglow城的傳送點到達新世界後，便從Papua部落出發，往北邊的蜘蛛人要塞探險。由於只有兩人結伴而行，說真的，我們對這趟冒險之旅實在是有點怕怕的（尤其在聽過不少新世界的恐怖怪物傳說之後）。還好，很快地我們便在路上遇到一個相當有規模的工會冒險團，在簡單的問候後，孤單的我們便立刻跟隨他們結伴而行啦！

看這我們這邊快20人的龐大隊伍，筆者心想，這下應該可以好好地將蛛族人的要塞血洗番了。結果，我們還沒到達要塞，就在路上跟攻擊蜘蛛人要塞的蜥蜴人對上了（蜘蛛與蜥蜴兩族是世代宿敵，這下搞不清楚我們是去殺還是去幫蜘蛛族了）。

一開始我們人馬立刻蜂擁而上，一邊宰蜥蜴人士兵，一邊往要塞推進，可說是銳不可擋！沒想到，當我們推進到一半的時候，竟然遇到了蜥蜴人國王與女王！只見蜥蜴王手持大斧衝過來，三刀就劈死我方一名戰士，而女王更在後方連續使用最高級攻擊法術，同樣是三擊就擊斃我方人員，加上其他一堆蜥蜴人護衛的攻擊，我方人員竟然在短短五分鐘不到的時間就死傷過半！

剩下的人員一看情況不對，立刻邊打邊往後撤退。並且利用地形組成防線，集中火力攻擊國王跟女王。最後經過一番苦戰，總算將戰況穩住，此時我方人員也剩不到1/3了。在救回死者與撿回裝備後，大家便決定返回城市休息，結束了這趟冒險之旅。



High到最高點！



建構你的

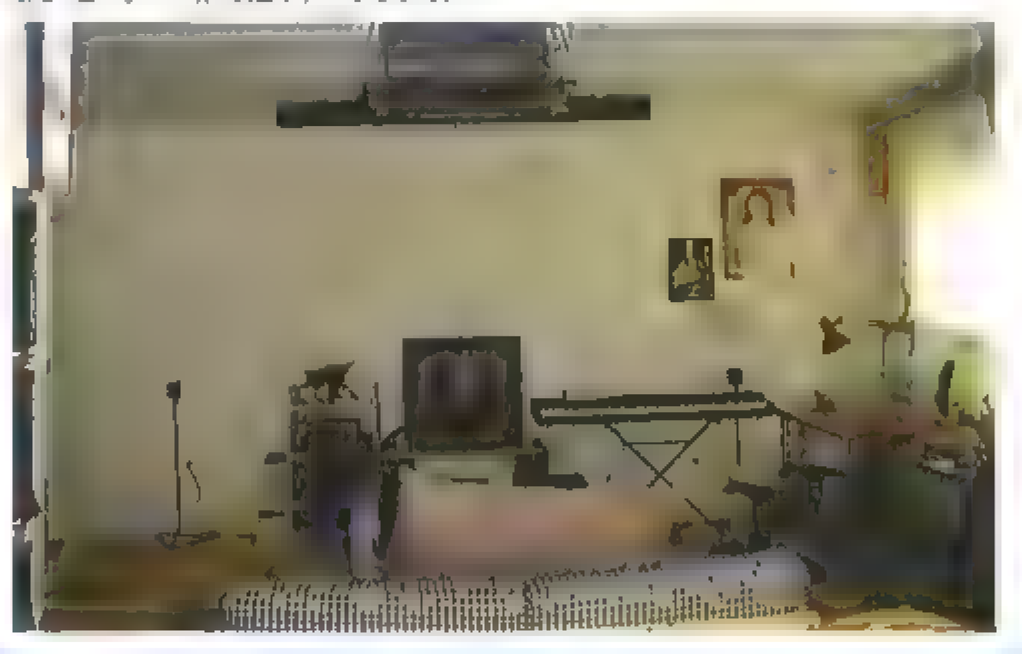


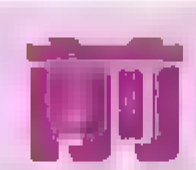
作者：莊振宇

近來的電子科技可說是日進千里，因此，在家庭娛樂方面，更是有五花八門的配備可以選購。不過，電子娛樂可以說是眾多娛樂媒體之中算是較為奢侈的一項，因為，電子產品的價格通常都相當昂貴，而且時常需要因應潮流而升級。因此，一般的玩家對於高級的電子產品都可說是可望而不可及，可遠看而不可褻玩焉

但是，玩家們是否曾經想過，以自己有限的金錢，要如何將自己的客廳變成終極的娛樂室呢？假設玩家們有一天在自家後院發現了石油，或者是中了六合彩，想要擴充自己的視聽娛樂享受，到底要購買那一些產品呢？

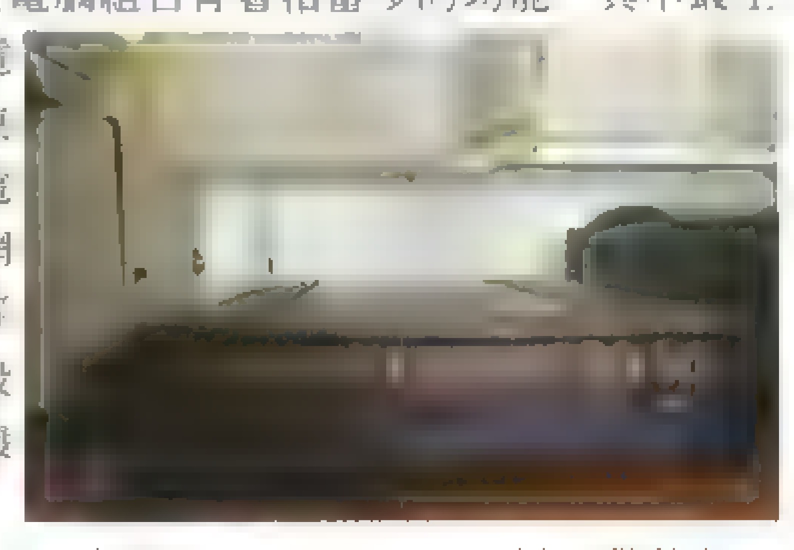
在許多公司的熱情贊助之下，筆者在自己的客廳裡面建構了一套「夢幻組合」，為的就是要為玩家們介紹所謂的終極娛樂組合到底包括了那一些配件。在下面的文章中，筆者將會詳細的介紹所有的配件以及筆者選擇該配件的原因，當然，最重要的就是每一個配件的價格







筆者的終極組合一共分為四個部分，分別是中央電腦、視聽設備、顯示系統、通訊系統。中央電腦顧名思義，就是一部以家庭電腦為中心的系統。筆者的中央電腦組合有著相當多的功能，其中最主要的包括電腦遊戲、桌上排版、電腦作曲、網際網路等等。視聽設備是可以播放錄影帶、



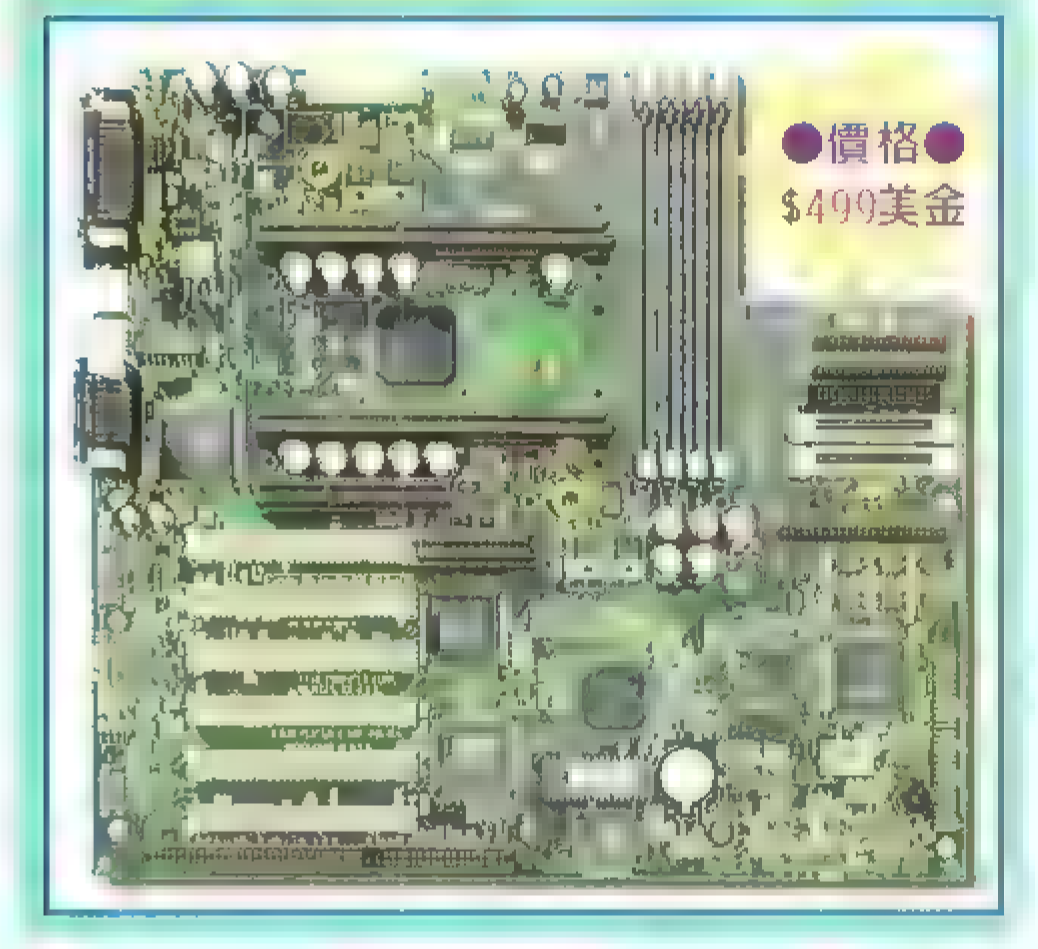
大影碟（LD）、小影碟（VCD）、DVD、以及數位有線電視的系統，當然，這一個系統中也包括了杜比數位解碼器，讓玩家可以享受媲美電影院的音響效果。

顯示系統是終極組合的中心，除了一般的電腦螢幕之外，還包括了一部電視以及一部高解像度的電腦投影機。通訊系統的配備是筆者與外界連絡的設備組合，除了一般的電話線以及傳真線路之外，還包括了高速的ADSL網路專線等設備。最後，電玩組合就是市面上所有的電動玩具主機。

這一些系統單獨分開沒有什麼大不了，但是，在筆者的客廳裡面，所有的系統都是連在一起的。在下面，筆者將會分門別類的細心介紹。

中央電腦系統

主機版 Motherboard
Tyan S1836 DLUA



這是能支援兩顆Intel PentiumⅡ 450主機板中的上選。在這一塊板子上有四個可以安裝168pin的SDRAM記憶體插槽，最高記憶體可以支援到1GB。在擴充槽方面，這一塊板子上有一個32位元的AGP擴充槽、6個32位元的PCI擴充槽、及1個16位元的ISA擴充槽。主機版上面有內建的Adaptec AIC7895的SCSI介面，以及2個Ultra DMA/33 EIDE介面。基本的磁碟機、Serial Port及ECP/EPP Parallel介面都包含在這塊板子上面。當然，USB介面也不例外。



這一塊版子使用的是Intel 440BX晶片組，在雙CPU的速度上比起一般的主機板要好。不過，擁有6個PCI介面是筆者選擇這一塊主機板最主要的原因。因為目前市面上的介面卡多數都是PCI介面，因此，筆者要確定系統裡面一定要有足夠的PCI插槽來容納所有的介面卡。雖然說這一塊板子上面已經內建SCSI介面，以及Creative Labs的Vibra 16XV音效輸出，但是筆者的系統不打算使用這兩項功能，而是以更好的系統取而代之。

中央處理器（CPU）
兩顆Pentium Ⅱ 450的中央處理器



目前市面上最快的中央處理器就是Intel的PentiumⅡ 450了。既然這是一套夢幻組合，電腦的速度當然要快。因此，筆者安裝了兩顆CPU，讓電腦擁有兩倍的處理速度。不過，玩家們要注意的是，如果玩家們使用的是Windows 95/98作業系統，安裝兩顆CPU並不會達到一般單一顆CPU系統兩倍的效能。這是因為Windows 95/98並不支援雙CPU系統，因此，玩家使用Windows 95/98時速度大約只會快約30%。但是，如果玩家使用Windows NT、OS/2、或者是Linux等等支援雙CPU設計的作業系統，便可以享受到雙倍的速度。

目前在市面上Intel系統設計（也就是所謂的IBM相容設計）擁有最多的軟體支援。雖然說玩家也可以選擇Cyrix或是AMD所設計的CPU，但是目前這兩家公司所推出的中央處理器都沒有比Intel PentiumⅡ 450更快速的產品。雖然說Intel目前也推出了更快的Xeon處理器，但是Xeon所能使用的主機板並不多，因此，選購PentiumⅡ 450仍是最保險的。

軟硬共和國

記憶體(Memory)
16M×72 SDRAM/ECC四片



●價格●
$249美金一片
共$996美金

越多的記憶體，系統的速度就越快。尤其是執行像3D Studios MAX2這一類的程式時，更是需要大量的記憶體。16M×72 SDRAM一片可以提供128MB的記憶體，筆者的機器裡面裝了四片，因此一共為512MB。

顯示卡(Video Card)
Number 9 RevolutionⅣ



●價格●16MB版本，$169美金

RevolutionⅣ是市面上少數的128位元顯示卡中最快的產品。這一片顯示卡最特別的就是上面裝有了16MB的SDRAM，並且運用了250MHz的DAC，因此，在2D的顯示效果上是筆者看過最好的一片卡。Revolution Ⅳ的最高顯示效果可以達到1600×1200 32bit高色差、或者是1920×1080 16 bit的顯示模示。

RevolutionⅣ強大的2D顯示能力以及卡上的16MB記憶體是筆者選擇這一片卡最主要的原因。雖然說RevolutionⅣ在3D處理效果上面的表現並不是相當的理想，但是，這個部份可以交由3D加速卡來負責。RevolutionⅣ使用的是AGP 2X的介面，因此擁有相當好的效能表現。

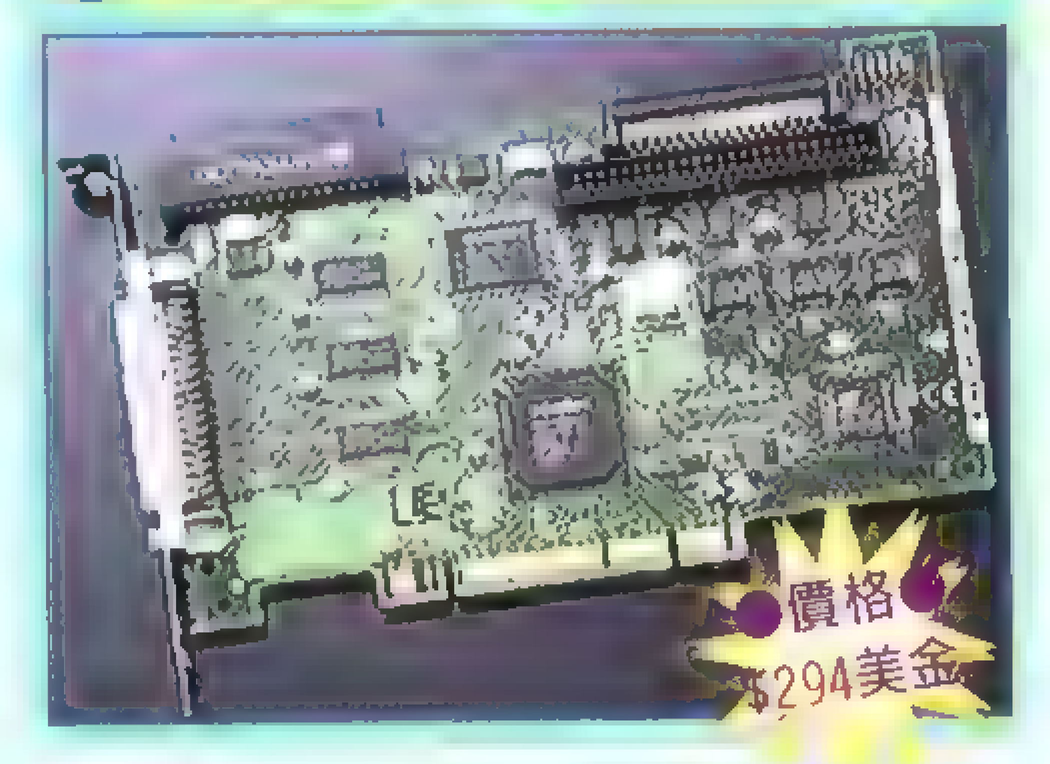
3D加速卡
Quantum Obsidian 2X-24 加速卡



●價格●$499美金

Quantum Obsidian 2X-24 加速卡使用了兩組VooDoo 2晶片組。玩家們都知道，一般的VooDoo2 3D加速卡可以兩片合併達到雙重的效率。但是，由於Obsidian 2上面裝了兩組晶片，因此玩家使用這一片加速卡等於串連了兩片普通的VooDoo2 加速卡。Obsidian 2X-24上面並且裝有24MB的記憶體以及8MB的材質記憶體，保證可以提供最快的3D加速效果。當然，這一片卡上也有TV輸出埠可以讓玩家接到電視上來顯示，但是，筆者另有更好的方案。安裝兩片VooDoo 2的加速卡將會佔用兩個PCI擴充槽，由於Obsidian2X-24只占用一個插槽便可以達到兩片VooDoo 2的效能，因此這一片卡可說是最佳的選擇。

SCSI介面卡
Adaptec 2940U2W Ultra SCSI-3



●價格●
$294美金

終極組合的電腦一定要有最快的週邊介面，Adaptec 2940U2W 是一片SCSI 3的介面卡，可以一次同時連接十五個不同的週邊，如硬碟、光碟機、掃描機…等等。Adapetec 2940U2W的傳輸速度高達每秒80MB，如果玩家接上了SCSI 3的硬碟的話，電腦的速度將會加快很多。Adaptec2940U2W 上面共有四種不同的接頭：68PIN的Ultra2 SCSI內接接頭、68PIN的Wide Ultra SCSI內接接頭、50PIN的

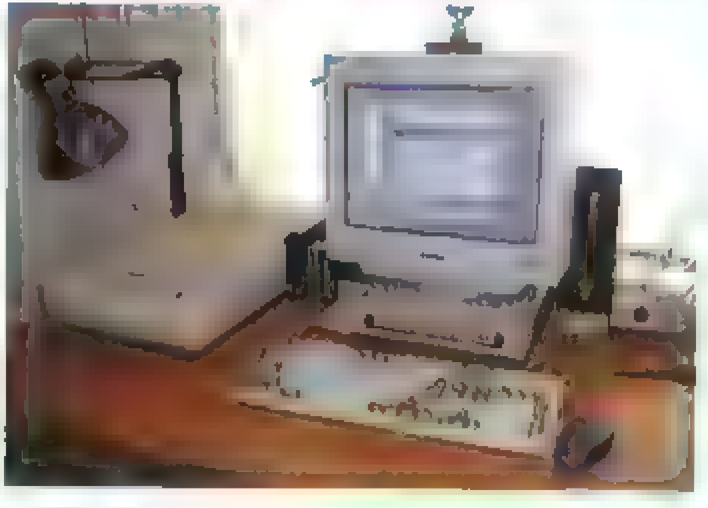
Ultra SCSI內接接頭、以及50PIN的外接接頭。

許多的週邊都擁有自己的介面，這樣一來，電腦的擴充槽將會不夠用。SCSI卡可以同時連接15種不同的週邊，而只用一片介面卡。一般電腦使用的IDE介面最多只能夠連接4顆硬碟，而且IDE硬碟的容量通常比較小，在速度上也遠不及SCSI硬碟。

硬碟

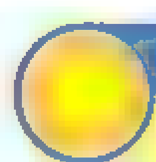
Quantum Atlas 10K 36.4GB硬碟八顆





Quantum Atlas 10K 36.4GB硬碟使用的是最快的SCSI3介面，也就是說，搭配上面的SCSI介面卡，將可以達到每秒80MB的傳輸速度。Atlas 10K擁有五年的保固，而Quantum的保固在電腦界是相當有名的，只要玩家的硬碟出現了任何問題，Quantum就會馬上二話不說的為玩家更換硬碟。

除了Quantum良好的售後服務之外，他們所生產的硬碟品質也可以說是相當的好。再說，目前Atlas 10K是市面上容量最大的硬碟。既然是終極組合，當然要有用不完的硬碟空間。筆者的電腦裝上八顆36.4GB的硬碟之後竟有291.2 GB的容量！等同於437片光碟片的容量。



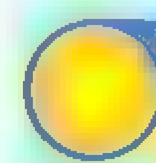
光碟機

NEC Multisync SCSI 6x

價格 $69美金

目前市面上最快的光碟機速度已達36X或更高，但是，筆者特別選擇了NEC的Multisync 6X光碟機。這一部光碟機使用的是SCSI介面，因此並不需要佔用IDE插槽。NEC的光碟機是屬於較高品質的產品，無論在讀取速度或者是穩定度方面都比起同類型的產品要好。

玩家們也許會想，既然市面上有更快的光碟機，為什麼筆者的系統要選擇比較慢的6X光碟機呢？原因很簡單，速度越快的光碟機越不穩定。當然，若要讀取一般的銀色光碟片當然都不會出問題，但是當玩家要讀取CDR光碟片或者是VCD等光碟時，高倍速的光碟機通常都無法穩定的讀取。由於市面上大部份的軟體都是為了一倍速光碟機所設計的，因此，選購6X光碟機可以在速度上以及穩定度上取得一定的平衡。



光碟燒錄器

HP CD Writer 8100



HP CD Writer 8100是目前HP公司所生產的光碟燒錄器中速度最快的。這一部機器不但能夠以4X的速度燒錄CDR光碟片，也能夠以2X的速度燒錄CDRW光碟片，當然，HP CD Writer 8100本身也是一部6X的光碟機。但是，使用燒錄器讀取光碟片就好像使用錄影機倒帶一樣，會縮短機器本身的壽命。不過，如果玩家想要將音樂CD轉成WAV檔案時，HP CD Writer 8100可以以6X的速度進行音軌讀取。這一部機器上面裝有1MB的緩衝記憶體，大大的減低了Buffer Underrun燒壞光碟片的機率。

筆者試了十幾種許多不同品牌的光碟燒錄器，大部份都有穩定性的問題。唯有Hp CD Writer 8100，一直到現在筆者還沒有燒壞過。這部機器所使用的是IDE介面，而非SCSI介面。為什麼筆者要特別選擇IDE介面的光碟燒錄器呢？很簡單，CD燒錄器若裝在SCSI卡上面，該片SCSI卡上面最好不要串連其它配備，不然會在結束燒錄時產生問題。

軟硬共和國

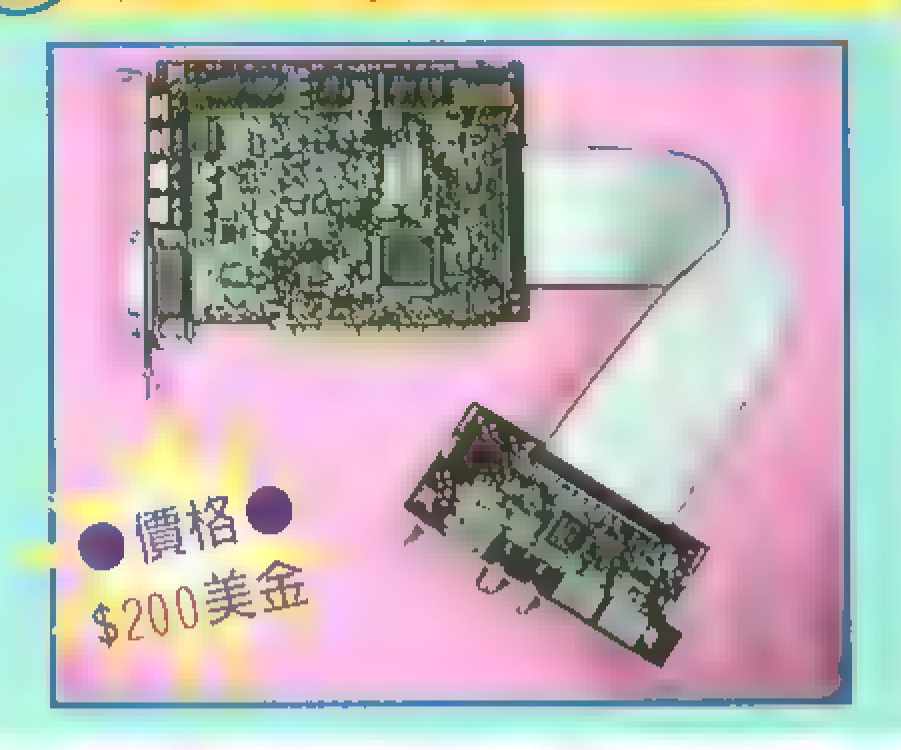
掃瞄器
Microtek ScanMaker 5f/PC



說到掃瞄器，最出名的便是Microtek的產品了，而Microtek就是一家臺灣的公司。Microtek ScanMaker 5f/PC是一部專業級的掃瞄器。ScanMaker 5f/PC擁有36位元單次掃瞄的能力，機器最高可以辨識六十八億七千萬種顏色，並且能夠分別4096種灰階色彩。ScanMaker 5f/PC的光學解像度為1000×2000，在經過解像增強科技後，可以高達8000×8000的效果。

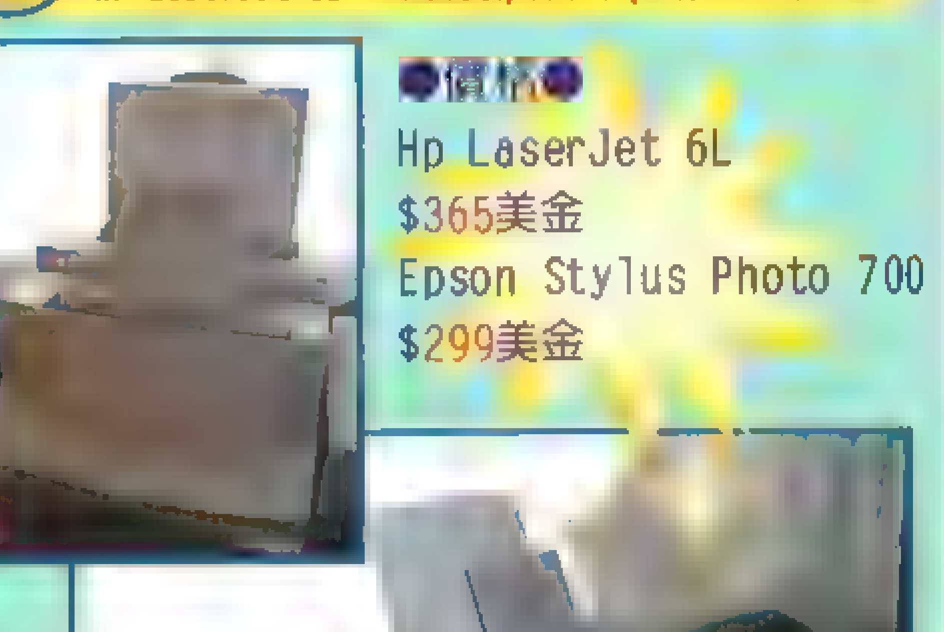
專業級掃瞄器就以這一臺的解像度最高，除非玩家們想要購買更高級的滾筒式掃瞄器，不然的話這一臺是家用掃瞄器中的首選。

音效卡
Creative Labs Sound Blaster Live



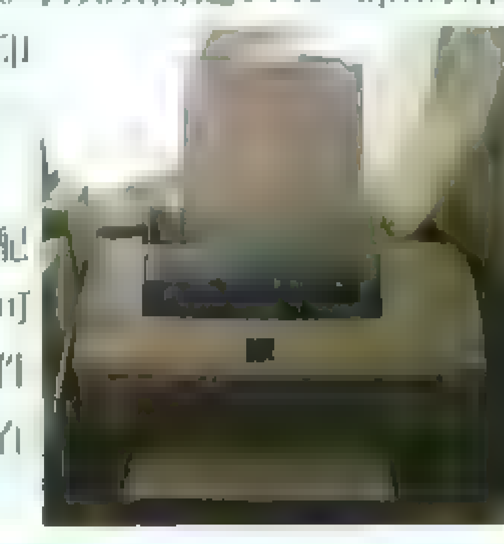
Sound Blaster Live使用了最新的環境音效處理晶片。玩家可以在音效卡上面連接四個喇叭放在四周。這樣一來，玩家就可以享受到真正的環繞音效。這一片音效卡上面也有數位音源輸出，玩家如果擁有Midi Disc也可以直接用數位信號來錄製音樂。

印表機
HP LaserJet 6L一部以及Epson Stylus Photo 700



HP LaserJet 6L是一部相當好的黑白印表機，列印效果不但能夠達到600dpi，並且可以以每分鐘10張的速度列印。

Epson Stylus Photo 700是目前家用中最好的彩色印表機，尤其是列印照片，效果更是逼真。Epson Stylus Photo 700可以以高達1440 dpi的解析度列印彩色文件，列印出來的效果就宛如照片一般。



系統中之所以要搭配兩臺印表機是因為一部可以專門進行列印黑白文件的工作，另一部則可以在列印彩色文件時使用。

音源器
Roland SC-88



想要在享受最好的MIDI效果，或是想要在電腦上面作曲，就要具備一臺音源器。撇開專業級音源器不說，消費者級中最好的音源器，就非Roland所

推出的SC-88PRO音源器是屬了。這一部音源器可以處理128個頻道，並且具備有8.5種樂器聲音。筆者平常也有作曲的習慣，以前使用的SC-55音源器對筆者來說無論在頻道或者是樂器的選擇上都不太夠用。在換了SC-88PRO之後覺得效果相當不錯，因此筆者在此強力推薦。

鍵盤
Fatar Studio 900



想要作曲就得要有個鍵盤。一般的作曲鍵盤不是琴鍵不夠，就是觸感不好，對於彈慣鋼琴的人來說，這些問題都會造成困擾。Fatar Studio 900是一般的88鍵設計，每一個琴鍵都具有力道辨識的功能。因此，隨著玩家按鍵力量的不同，輸入電腦裡的音量也會不同。這樣一來，作曲時歌曲的音量以及感覺可以在彈奏的時候就決定，而不用在輸入之後才在電腦中慢慢的調整。

解碼器
Techenics SH-AC5000 DTS/AC-3解碼器



價格
$229美金

這是筆者目前用過最好的音源解碼器。這一部Technics的解碼器可以解開DTS以及AC-3兩種數位音源。SH-AC500D後面有著各種不同的數位接頭，有Composite以及Optial兩種，因此，無論玩家的DVD PLAYER或是影碟機用的是那一種接頭，都可以接到這一部解碼器上面。除了一般的解碼功能之外，這一部解碼器還可以讓玩家調整六個喇叭音量的平衡，這樣一來玩家就可以依喇叭位置的不同，調整到最恰當的音量了。

視聽設備

除了一般的電視以及錄影機之外，終極娛樂組合還得要裝備一些其它的配備。筆者將會在下面一一介紹。

影碟機



由於DVD的推出，影碟很快就會被取代。不過，由於許多的電影公司在推出片子時，都會在DVD推出前的幾個月就推出影碟，因此，如果玩家們不想要等待新片推出的話，那就得準備一臺影碟機。不過，要注意的就是，購買的影碟機一定要有AC-3數碼音源輸出的連接頭，這樣一來能夠享受到杜比數位音效，因為有一些舊型的影碟機沒有數位輸出。

DVD PLAYER
Creative Dxr2 DVD Kit



這是一部電腦的DVD-ROM，為什麼筆者不選用單獨的DVD PLAYER呢？除了可以玩電腦的DVD片子之外，還有另一個相當重要的原因。許多的消費者為了要能夠撥放美國的片子，在購買DVD PLAYER之後都會花許多的錢去改破解區碼的限制。在Internet上面有人寫了一個程式，專門針對了Creative這一部DVD-ROM，不但可以讓玩家撥放所有區域的DVD片，而且可以破解DVD本身的防拷保護，更可以撥放PAL以及NTSC兩種不同規格的片子。



軟硬共和國

筆者以前本來是使用三流的立體音響喇叭，自從換了Bose的喇叭之後，音響效果眞是提升了好幾倍。Acoustimass 12是一套完整的家庭電影院喇叭，因此，整套裡面包括了五個小喇叭（但是聲音的確相當的大）以及一個重音喇叭。如果玩家想要將喇叭裝在牆上的話，則要另外購買架子。

擴大器

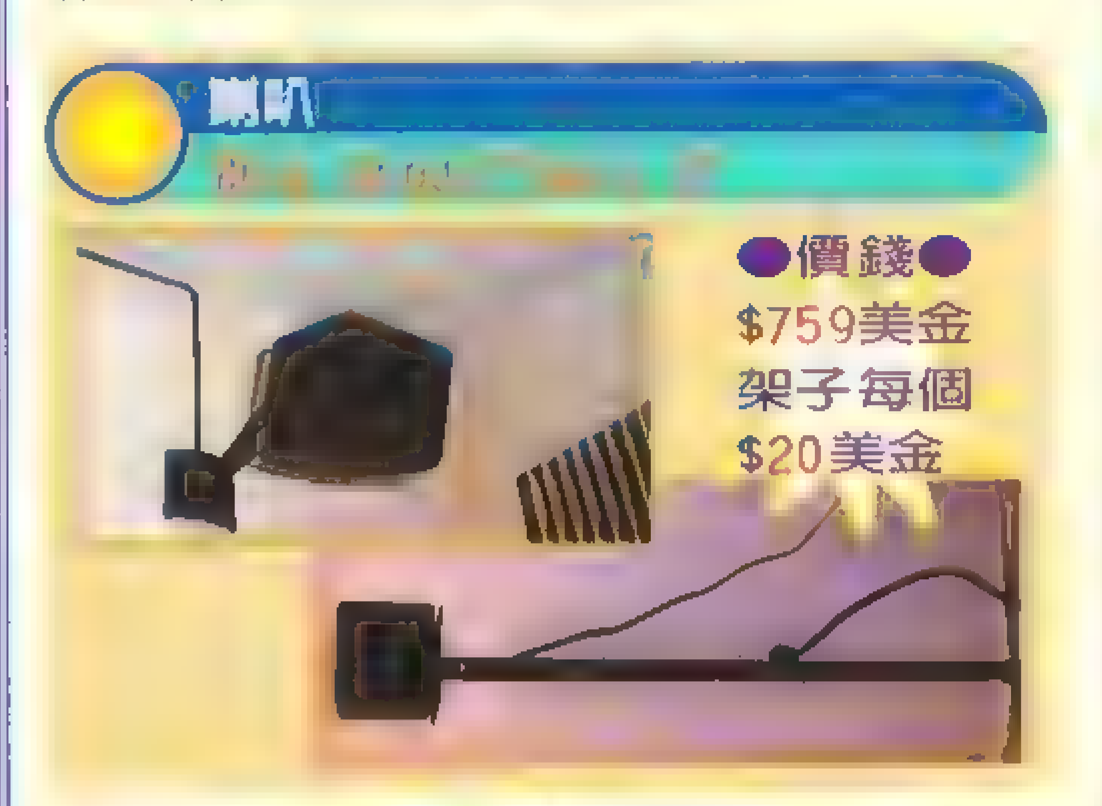


●價格● $559美金

想要享受杜比數位音效，除了要有擴大機之外，還要有能夠接收5.1音源的擴大器。所謂的5.1音源是指用來撥放電影對話的中間聲道、電影音樂及音效的前左、右聲道、撥放特別環場音效的後左、右聲道、以及最後的0.1 聲道，也就是撥放低重音的重音喇叭聲道。

這一部Techenics SA-AX910與上面的SH-AC500D 是同一組的產品，也就是說，如果玩家同時購買這兩套機器的話，可以獲得一些折扣。SA-AX910除了可以處理5.1 音源之外，玩家也可以將CD唱盤、電視音源、以及其它三種不同的音源同時的接在它上面。除了杜比數位之外，這一部擴大機有著內建的Dolby Pro-Logic 以及Dolby Surround的解碼功能。再加上內建的數位信號處理器(Digital Signal Processor)，玩家將可以選擇各種不同的音場效果來撥放音源。

喇叭



●價錢● $759美金 架子每個 $20美金

說到家庭電影院，當然發燒族都會想到Bose這個品牌。沒有錯，Bose的喇叭在家庭電影院界中已經可以說是一個相當具有知名度的品牌。這當然是因為Bose的喇叭有著相當高的音質，尤其是Acoustimass 12這一套喇叭，每一個的尺寸都相當的小，裝在牆上看起來相當的酷。

電視信號



傳統的有線電視使用的是類比信號來傳送電視影像，為什麼呢！類比信號的強度會因為距離而跟著減弱，再加上類比信號很容易的受到干擾，所傳送的畫面十之八九都會有雜訊。這一些雜訊在一般的電視上看起來還可以忍受，但是筆者的終極娛樂系統裡面所使用的顯示裝置是1024×768的高解像度投影器，因此，一有雜訊就會很清楚的顯示在畫面上。因此，筆者選擇了數位有線電視的服務。顧名思義，數位有線電視便是利用數位訊號來傳送電視資料。筆者使用的有線電視公司使用的是MPEG-2的壓縮方式來傳送訊號。MPEG-2就是DVD所使用的影像壓縮格式，因此，每一個電台的影像畫質都像DVD那樣的細緻清楚。

數位有線電視服務提供玩家四、五百個頻道的服務。雖然說現在市面上也有利用小耳朵來接收數位電視的服務（如：Direct TV ），但是小耳朵的架設得要玩家自行動手，對於住在公寓中的玩家也不很方便。而數位有線電視則是利用已經架設好的數位網路來傳送信號，相較比來方便多了。

想要使用數位電視，玩家得要購買一個數位信號解碼器。在解碼器的後面有一個杜比數位音源的接頭。沒錯，數位電視的電影臺由於使用MPEG-2的壓縮標準，因此擁有杜比數位解碼器的玩家也能享受到5.1 的環場音效。

顯示系統

電腦螢幕

Sony Trinitron S21



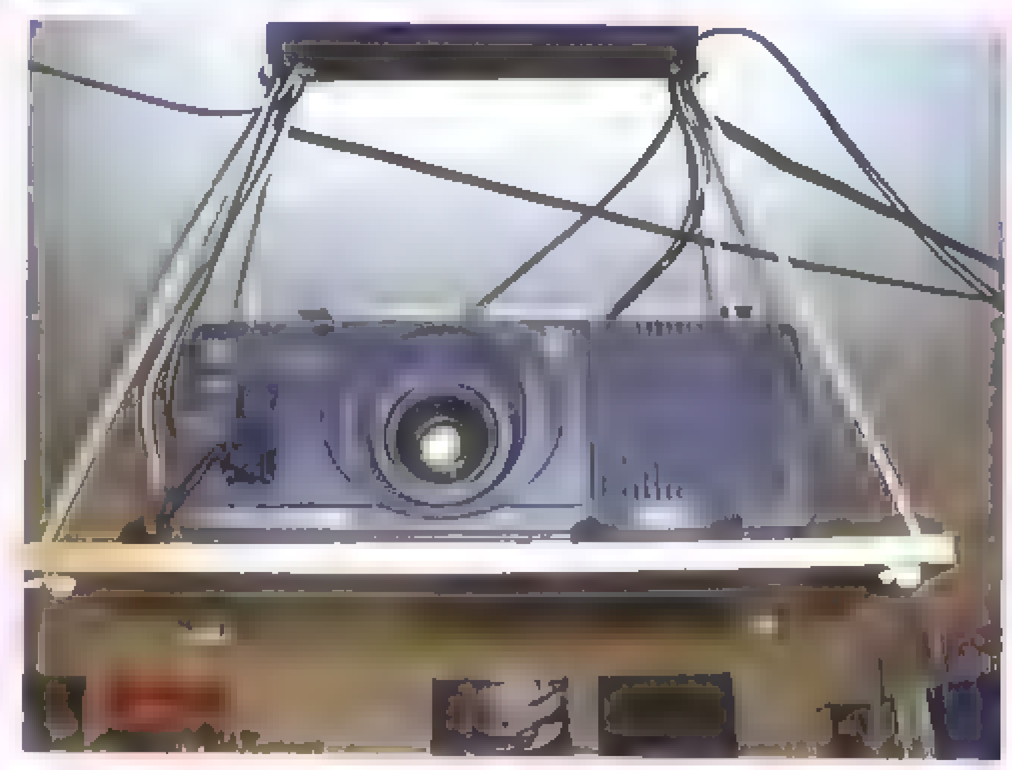
電腦螢幕要買就要買最好的，筆者認為，SONY所推出的Trinitron系列可以算是電腦螢幕中之極品。除了Trinitron本身能夠提供穩定的畫質之外，這部螢幕最大的好處就是操作容易！在畫面下面有八個按鈕，可讓使用者輕鬆地調整各種螢幕的設定。不像一些其它廠牌的螢幕，上面只有兩、三個按鈕，以致每一個按鈕都有二種以上的功能，使操作變得倍加困難。當然，SONY的售後服務也是無懈可擊的，但筆者購買這一部螢幕已有一年，卻從來都沒有出過任何的問題。

投影機

[illegible]



投影機最重要的是畫面的品質與亮度。ViewSonic OfficeTheater PJ820是一部電腦用的投影機，因此，它擁有1024x 768的最高解像度。當然，除了電腦的VGA信號之外，這一部投影機也可以接收普通的Composite信號以及畫質較高的S-Video信號。



ViewSonic PJ820擁有750 ANSI Luman，是投影機中亮度最高的。當然，如果購買一臺幾百萬的投影機的話，亮度可以高達1200到2000 ANSI Luman。ViewSonic PJ820附有遙控，並且有滑鼠控制介面，因此，玩家們可以直接使用遙控來操作電腦，相當的方便！

PJ820的系統設定相當的容易，因此，在第一次使用時，很快就可以完成對焦。不像筆者以前那部三流的投影機，搞了我一個多月才弄懂要如何的設定。

電視螢幕

隨便吧，如果你想要最貴的，那就電漿電視好了



●價格●
電漿電視：$11,350美金

由於筆者使用的是投影機，因此電視的存在與否對於筆者來說沒有意義。在終極設備裡面，電視並不是一個相當重要的元件，因為所有的家庭戲院發燒友都使用CRT或是LCD的投影器。不過，如果玩家真的很有錢的話，不如購買一臺最新的電漿電視，掛在牆上，也可以向別人炫耀一番。

螢幕



很多人都會說，有了投影機之後，只要把畫面投射在一面白白的牆上面，或者是拿一塊白布來當螢幕就可以了，隨便又省事。錯錯錯！如果玩家們這樣做的話，那真是白白的浪費了高亮度的投影機了。投影器的光線在觀眾的背後射出之後，在螢幕



上面反射之後傳到觀眾的眼中，產生所謂的畫面。但是，隨著螢幕反射係數的不同，傳到觀眾眼中的亮度就不一樣。如果說投影機的亮度是750 ANSI Luman的話，使用白色的牆當螢幕，傳到觀眾眼中的亮度就只會剩下500 ANSI Luman。白布的反射率更差，只有反射約350 ANSI Luman的光。

因此，玩家得要購買上面有特別塗料的螢幕，才能夠享受到最好的效果。這一個Video Optics 1:1的螢幕有著1：1的反射係數，也就是說，它會將投影機的光100%的反射至觀眾的眼裡了。筆者聽說還有1：1.2的螢幕，可以增強投影器的亮度，不過倒是從來沒有見過。

通訊系統

網際網路

Westel ADSL數據機



●價格●
ADSL數據機：$199美金
連線費用：每月$180美金

高速的網路當然是每一個上網的人迫切需求。以往一般的高速連線用戶們都使用ISDN網路。ISDN的缺點相當的多，首先，ISDN使用的是特別的數位電話線，因此接一條ISDN就得要花上不少得安裝費。第二，ISDN使用了兩個資料頻道來傳送資料，每一個頻道只有64Kbps的頻寬，利用Multi Link PPP的技術將兩個頻道合在一起，使用者最高可以得到128K的傳送速度（也就是每秒16KB的速度），可說相當的慢。第三，ISDN尚屬於撥接式服務，因此不但連線容易中斷，而且每一個月中，電話公司每分鐘都要收錢，一個月下來，花費相當的可怕。

ADSL則不一樣，ADSL利用使用者現有的POTS（Plain Old Telephone）線路，也就是俗稱的銅線來進行資料的傳送。大家應該都知道（筆者就是讀電子電機科的），銅線有著相當大的阻抗，只不過它的傳送品質會因距離的增長而減少。不過，在美國從電話到電話公司區域的轉接器，通常的距離不會超過三公里。如果只有三公里的話，就算是銅線也可以高速傳送資料。

一般的人聲的頻率都在4000Hz到8000Hz之間。因此，在一條電話線上面仍有大量的頻寬沒有使用。ADSL數據機上面有一個分接器，將音頻與資料分開。也就是說，利用同一條電話線，玩家可以同時上網路，又可以打電話給朋友。

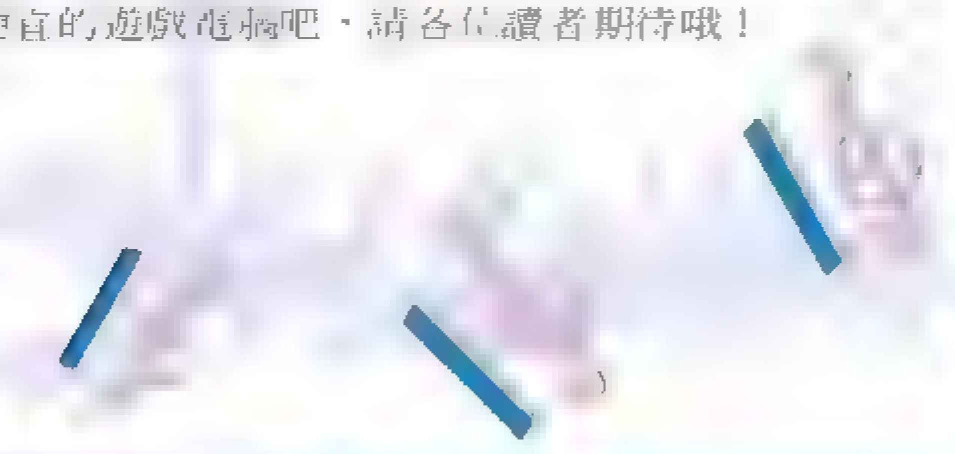
電話公司的轉接器則是使用高速的ATM網路直接的連接到網路公司去。ADSL服務如同一般的LAN一樣，只要玩家的電腦一打開，就可以馬上連到網路上了，也就是說，ADSL是一種不中斷的網路服務。

ADSL的傳送速度是下載7.1Mbps、上傳900Kbps。當然，這些只是理論上的速度而已，但是筆者平常在下載時都可以達到每秒100KB的速度，上傳則是30KB，速度可說相當的快。



後記

雖然筆者還可以提出更多可以加入終極娛樂系統裡的配備。不過，筆者在此只介紹筆者所擁有的，其它因為筆者沒有用過的配備，也不敢隨便亂介紹。下一次，筆者也許會報導如何的拼裝一組最便宜的遊戲電腦吧，請各位讀者期待哦！







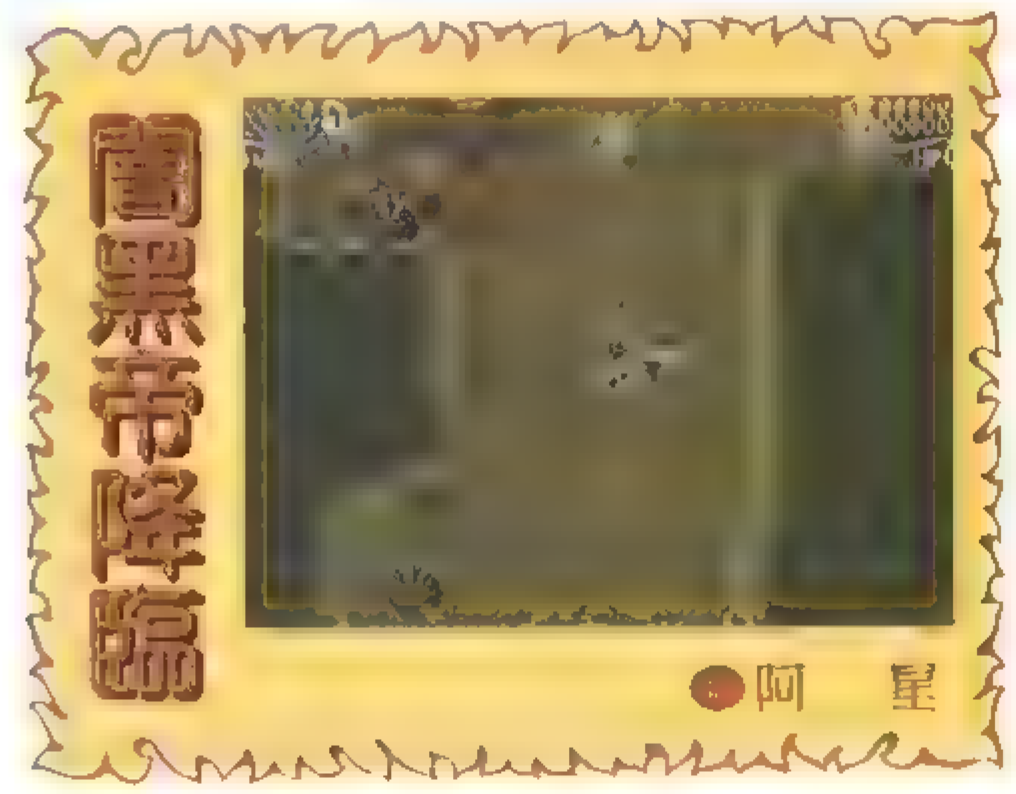
創世紀外傳～西風狂詩曲

●颯 羿

什麼！這！這塊片真的是韓國做的遊戲嗎？他們的水準已經高到這種程度了嗎？雖然還比不上日本和歐美遊戲的品質，但是已經比國內眾多廠商做的遊戲好太多了。

想當初在光華商場閒逛的時候，走著走著，突然眼睛被某個遊戲的畫面給吸引住了，走近一瞧，原來是"西風狂詩曲"，之前雜誌在介紹時，我根本沒有太注意這款遊戲的動向，現在我已經完全被它迷住了，我馬上迫不及待地把它給帶回家囉。回家後玩了一下就已經陷入而無法自拔了，它的開頭動畫真的是非常華麗，幾乎可以媲美"太七"了。

至於遊戲的戰鬥方式則是採用棋盤式的戰鬥，就像"幻世錄"一樣。不過它的魔法畫面真的是非常有魄力，例如召喚火鳥的那一個火焰魔法就很"聲勢浩大"。不過一開始時，敵人好像稍微強了點，差點就招架不住，還好這種場面見多了就沒什麼了。總之，這款遊戲做得很好，我評價爲[illegible]分，還沒玩過的人，趕快去買來玩吧，一定不會讓你後悔的。



『闇黑帝降臨』是一部遊戲玩法及畫面都近似於『暗黑破壞神』的遊戲，它裡面有著角色扮演的成分但是又加入了動作要素，受到許多人的歡迎及青睞，就連我也是慕名而來的。可是『闇黑帝降臨』裏卻沒有支援多人連線這項功能，令人相當失望，但其特殊的風格玩法卻又不失它所能帶來的樂趣。

我認為這遊戲它的最大缺點就是操作介面太過於困難，只支援鍵盤操作，對於現在流行的滑鼠、搖桿都英雄無用武之地。不論行走、跑步、跳躍或揮刀砍殺敵人，都必須靠手指頭像彈鋼琴一樣猛按才行。更困難的是魔法，使用魔法時必須按下好幾個按鍵才能使用出來，手痠了不說，連鍵盤也要新買好幾個了。還好遊戲及環境設定中可調整遊戲速度的快慢，才不會讓玩家手忙腳亂地，無法細細品味出遊戲中的樂趣。至於說明書中對於按鍵的操作說明都很詳盡，但是劇情及人物方面卻一點都沒有敘述到，讓人無法瞭解到遊戲中的人物有何來歷而感到失望。而道具及武器的種類也太少了一點，令人無法感到滿足。

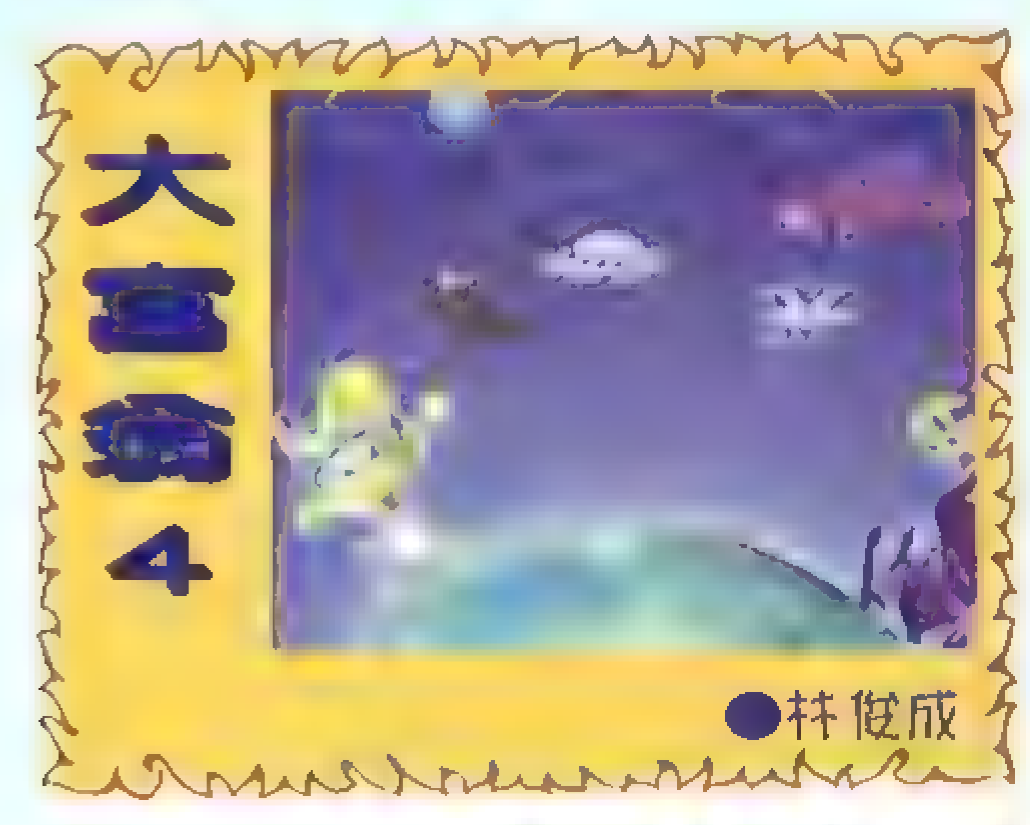
缺點說完了改聊聊優點，『闇黑帝降臨』中的人物狀態顯示的很清楚，令人一目了然，不會讓你被敵人砍死了還不知道。而且它可像『暗黑破壞神』一樣把道具裝備在腰帶上，快要沒有HP和MP時，可隨時補充HP及MP。音樂及音

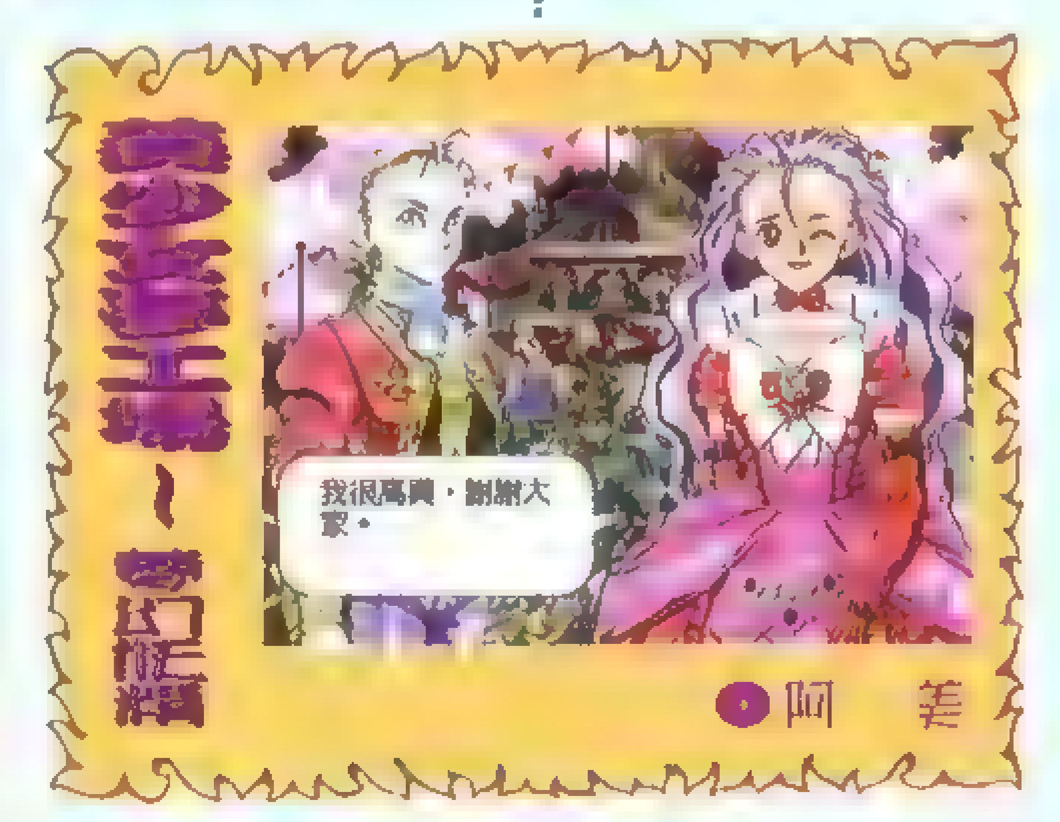
效方面也滿好的，不會讓人覺得樂曲及怪物的慘叫聲都是反覆那一些或是一些有的沒有的音樂及音效。

就一般而言，『闇黑帝降臨』是個很好玩的遊戲，不管你是剛接觸這種類型遊戲的玩家或是已經闖盪多年的老手都會喜歡上這遊戲的。只要荷包夠飽的玩家不妨可以嘗試一下。

人刮目相看，誰知破關後居然只有短短的幾張人物秀，然後就結束了，使小弟我感到有些失望。

平心而論，這一款遊戲其實還是不錯的，雖有幾個不算太壞的小毛病，但我還是蠻喜歡它的，所以我給它8分。我想若還有第五代，我還是會繼續捧場的，所以狂徒們繼續加油吧！





從今年四月起公佈發售日期，直到十月底才發售，大富翁4還真是讓我等了足足半年之久啊！

這次的遊戲選擇不只是像上次一樣只能選擇人物而已，你還可以選擇其它勝利條件。例如設定個時限，當達到所設的時間的時候，就可看是誰的資產最多而成為勝利者了。也可以設金錢的數目，看當達到多少錢的時候就可成為勝利者。更絕的是玩家還可設定土地的期限，這麼一來不但使得遊戲充滿了變數，也使得遊戲的難度提升了不少，真是個不錯且人性化的設定。

這次大富翁四是在3D的方式呈現的，當人物在地圖上行走時可看到各種不同的視角，這是和前面三代最大的不同之一。另一個最大的不同點就是語音的部份，在這一代裡，我們將可聽到自己及對手說話的聲音，不再只是遇到特殊事件時才能聽到音樂以外的配音。當然遊戲的優點並不只這些，大富翁四更多了幾個有趣的小遊戲來供玩家賺取點卷，而且不只道具卡片的種類更多了，就連特殊事件也更爆笑了，像"被外星人綁架"就常令人發出會心的一笑。

當然大富翁四也不是沒有缺點的，電腦的智商太低就是一例。還有就是每個月底第一名的人物的特寫在這一代裡居然沒有，當然這些都不是什麼大問題，最讓人感到意外的是這款拖了這麼久的遊戲居然還有幾隻BUG，且整個遊戲讓人有一種虎頭蛇尾的感覺。一開始的開頭動畫到人物出場都令

自從美少女工場第一代的時候，我就是這款遊戲的愛好者，一直到第二代以及這次的外傳，依然不減我對美少女夢工場的忠誠度。

這一次『夢幻妖精』最大的變化，就是遊戲本身增加了「父親的職業」這一個選項。也就是說玩家可選擇自己是何種職業，而職業就關係到教育費的多寡，也就是整個遊戲的難易。相信以前玩過美少女夢工場的玩家們都知道，「錢」絕對是教養女兒將來成大器的重要關鍵。而且，除了錢會有所變化外，不同職業的玩家也會有不同個性的女兒，這也就是『夢幻妖精』的特色。這些不同的個性在打工和學習上也都有不同的影響。但是玩家並不用擔心，遊戲中有一個可愛的小妖精「烏絲」做為玩家和女兒間的溝通橋樑，隨時隨地來協助玩家喔！

最後，遊戲中還有一個新增的功能，那就是無論是去渡假的畫面或者是結局的畫面，只要玩家過關以後，遊戲本身就會幫玩家將畫面保留下來。以後就可以直接從遊戲選單中的選項中，隨時打開來回憶，這是一個非常值得拍手鼓掌的功能。好了，我的女兒要去參加「收穫祭」了，廢話不多說了，趕緊去買來玩吧！

投稿方式

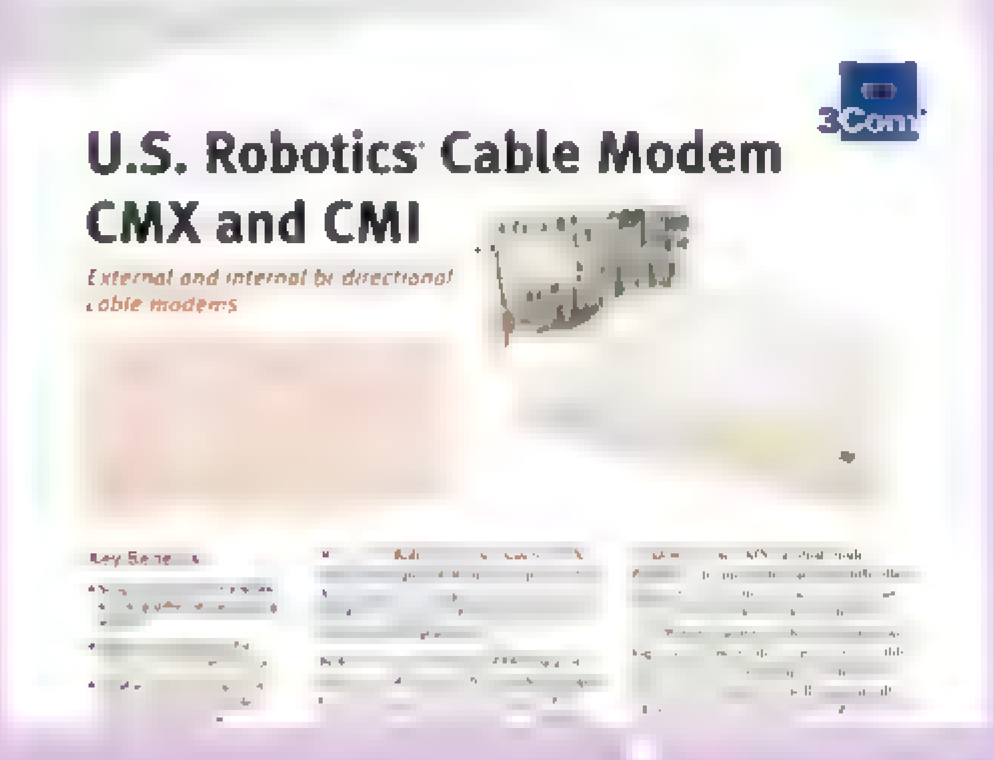
請將遊戲玩完之後的心得、評語以文字敘述方式，字數約在350～500字之間，以文字檔的方式整理在磁片寄出，或以E-mail傳送更佳。（若附遊戲圖形檔更好）



各位讀者大家好！在各位看到這篇文之時，人類的歷史又朝向新的世紀邁進了一步；距離新的 21 世紀就只剩不到一年的時間了！不過這對許多電腦族來說，似乎不是什麼好的消息；因為千禧年的危機到現在為止，並沒有被完全解決掉，屆時恐怕會有許多人平時用慣了的老系統或老軟體，都開始出現怪問題而非換不可！說不定有些老遊戲恐怕也不能玩囉！看來這好像是所謂「成長的痛」吧？

照例，每個新的年頭，法蘭克都會介紹一下最近的網路通訊科技發展概況。事實上，這幾年大概會是最尷尬的幾年，如果您不信，可以把一年前的軟體世界翻出來看看，法蘭克一年前所說的東西，恐怕今年都還是得談論這些東西；而且到公元 2005 年之前，大概都不會有什麼好用的新東西上市。就算有，也都是科學家們在實驗室自己玩的昂貴玩具而已！不管如何，我們利用資訊月的時候，來看看全世界的通訊科技展望，和台灣的市場情況，選擇一個好用的上網方式也是不錯的啦！

今年的資訊展，台北地區的玩家們大概都會看到所謂的和信超媒體的大型廣告，以及又新又炫的介紹。這就是單向Cable Modem的第一家提供廠商！Cable Modem的可用頻寬是每秒30Mbps左右，可以說是相當快速的上網工具，而和信所提供的價錢，也並不太貴，可以為大家所接受。但是這只是表面上看起來的樣子而已，事實上能有多快？還端



視其它的重要條件而定。這道理其實很簡單，一輛法拉利跑車可以跑得很快沒錯，但是如果您把它開到星期六下午的忠孝東路二段上，恐怕還不如一台腳踏車！沒錯，網路也是很容易塞車的！影響Cable Modem的速度原因有下列幾項：

(1)同一段纜線上所擔負的數據機數量，及有線電視頻道商對於所撥出的頻道數量。大家都知道Cable Modem一個頻道可以最多有30Mbps的負荷量，而同一段電纜線上只要同時有N台數據機使用了某個頻道，最大可用頻寬就會變成30/N Mbps，而一段電纜通常會接一、二萬個以上的客戶，所以就要再多撥出頻道來讓Cable Modem使用。關於這點，筆者曾經在網路上公開質疑過和信的經理級人員，而和信則表示會盡力達成可以讓客戶滿意的經濟規模。事實上，這個問題對於搶先申請的人來說並不會太大，目前試跑的區域由於使用者人數不多，每個人都是玩得眉開眼笑的！

(2)有線電視電纜的鋪設品質也是重點，各位可以試著打開您的電視轉到七十台以後的頻道看看，大多數的無線干擾都會出現在這一段之後的頻道，所以什麼雪花雜紋、黑白畫面都可能出現了！如果連人眼都能感受到這些雜訊，可憐的電子設備就更是非得降速來跑，或者是不斷重傳訊號了！

(3)在系統業者的主機房，匯集了這麼多高頻寬的線路後，將會有數十萬以上的高速線路用戶流量集中在對外的出口上。各位的數據機就是要經由這個出口才能到達所謂的Internet上，而這麼大量的需求究竟要有多昂貴的線路才能達成，真是個讓人不敢想像的數字！事實上，系統業者根本無力在目前的收費標準之下保留太多的頻寬給大家用，所以很可能到時候，連上和信內部的網站都很快，但是一連到Inter Net就會像56K數據機一樣了！這個問題目前並沒有人可以做任何的解答，一切只有等到事情快發生時才可以察覺。所以先跑的人也可能變成白老鼠的！不管如何，至少您對外的速度只要有比64kbps快，就算賺到了！

當然，筆者先前說過，和信的系統是屬於單向的系統，所以您還是得去購買一台數據機用來上傳資訊用。許多人可能會問：是不是只要我不上傳檔案就可以不必買一台數據機，每次都要打電話上線才能上網？答案當然是否定的！事實上，您的每一個需求都是透過電話線傳到和信的中心系統的。包括了您要看那個網頁，要看那個節目，甚至是每一個封包是否有正確收到等等，都會由您的系透過電話線送出去的。所以在可預見的未來，電話費大概是少不了的！當然，有些系統業者在上傳的撥接點採用了080免付費電話，所以這個電話費等於是間接轉嫁到您的身上，您就看不到帳單了！但是中華電信對於免付費電話的收費，是以台北高雄間的第三級長途電話費收費的。所以雖然經過轉嫁重分配，您最後要付的錢恐怕比您直接付給中華電信更多更貴！

筆者在資訊展看到許多人對於和信的廣告相當著迷，大家都認為可以只花十秒鐘，提回原來要花一個小時才能傳回來的大檔案，都感到相當興奮，都認為以後上網的電話費都可以省下來了，事實上呢？筆者要給大家一個建議，就是除非您要下載大檔案，或者是確定要看某個大網頁才使用Cable Modem上線。不然，雖然您的網路很快，您的眼睛和腦力可沒這麼快！光是東找西逛到處看看的時間，就和您以前使用電話線上網時是一模一樣了！如果您還要上聊天室，玩麻將等等的網路遊戲，那麼Cable Modem更是殺雞用牛刀，並沒有省下什麼錢來！還不如找一家快速好用的撥接商來得實在！

說到和信，我們自然不能不提到他們的死對頭：東森。東森的腳步雖然是慢了一些，但是一點也不含糊！因為東森系統已經爭取到了國科會專案計劃，可以合法第一家試跑雙向的Cable Modem，您就不必再打電話上傳了！但是要做雙向傳輸的線路，必需要重新更換中繼設備調整線路，所以目前大約只有新竹一小部分地區可以使用而已，要等它正式開跑就不知要等到民國幾年了！Cable Modem的上傳度大約有600KBps左右，也算夠用的了！

另外ERA轉投資的ERANet則提供了完全不一樣的上網方式：Direct PC。使用人造衛星上網，下載速率有400kbps。當然，對於上傳的部分，自然是要靠電話線囉！（您總不可能在家裡裝個直徑13公尺的大天線上傳資料吧？）當然，對於ERA而言，這項服務其實著眼點也不在於Internet的各項資源。由於同步衛星上下傳時間的延遲高達二秒以上，所以除了類似Video On Demand的服務外，其它的應用都會跑得比想像中的慢。就筆者的了解，ERA的最終目的也是要利用Direct PC來進行視訊服務的。而且就目前的使用者口中得知，在天氣不好時，速度將會降到和Modem差不多一樣。說實在的，筆者不對各位推薦這種產品。

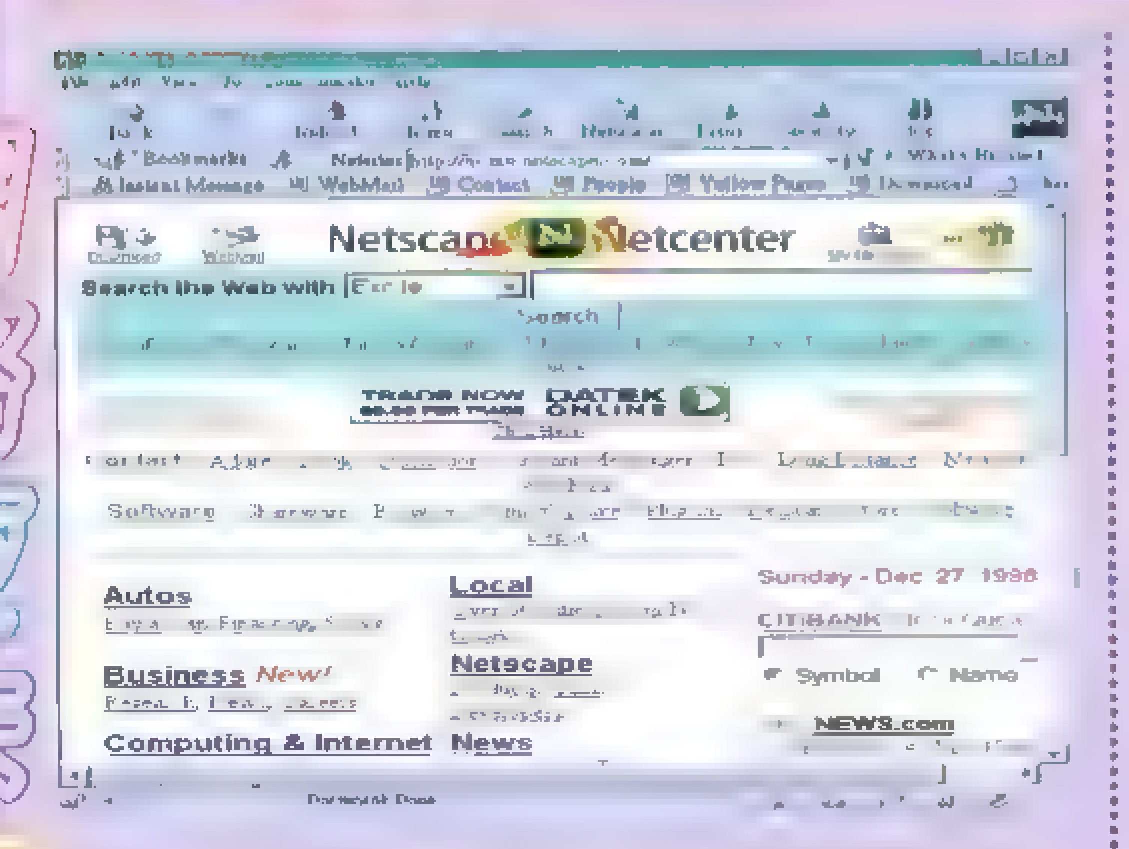
記得上次筆者參加某節目時，不少觀眾都相當關心ADSL和HDSL之類的產品是否好用。ADSL這類產品最大的好在於利用現有的電話線路即可進行高頻傳輸；而HDSL則是T1 DSU的廉價代替品，說起來都是高價位的產品（大概只比T1便宜）。ADSL下傳約有1～6Mbps的速度，視您家裡離電信公司的機房遠近而定，愈遠速度掉得多。上傳則約有100～600Kbps，同樣地愈近愈好。而HDSL最好的產品雖然上下傳速度都可到達8～9Mbps，但是同樣地受限於距離，去年中華電信在淡大試跑了一年，結果發現ADSL好像也不是非常好用。由於台灣的線路品質不良（和天候可能也有關係，尤其是淡水濕氣實在大得驚人）ADSL在同時進行上下傳時竟然常發生上下傳訊號跨過頻帶互相干擾導致ADSL Modem當機的情況。而一般使用HDSL的T1線路，同樣也常常發生亮紅燈斷線的情況。各ISP業者基本上都相當不願您看到這種機器在自己的機房裡出現，專線的客戶對於品質的要求可都是很高的。不過ADSL由於便宜，應該會成為中小學上網的主力設備！去年八月教育部技術小組開會時就已經有所共識，由於經費有限，中華電信的工程人力也有限，中小學上網應該不會使用標準的Defenced Network產品；而是使用ADSL等高速而價錢便宜的產品。等到大部分的國中小都上網後，或許讀者們就可以自己評估一下這種產品是否好用了！其實仔細想想，只要自己的社區或者左鄰右舍都正好有網路族，大家一起出點小錢拉一條ADSL或ISDN等便宜一點的專線，就算品質

不穩定一些也不是非常要緊的，不是嗎？

那麼，傳統市場又如何呢？日前中華電信提出了一個驚天動地的方案，讓大家心中都著實不高興了一陣子。也就是電話費調漲案，這個調漲案內容，大約是通話時間2分鐘內費用，是每分鐘1.5元；2～10分每分鐘0.5元；10分鐘以上每分鐘0.25元；而減價時段十分鐘一元不變。這樣一來，就算您是白天上網，只要超過30分鐘，所付的電話費也比以往少了。但是對於一般通話而言，大多在五分鐘左右結束，中華電信還是撈了一票！交通部電信總局對外表示中華電信新費率將會是全世界最便宜的費率。但是這裡指的最便宜，是指計時費率而言，國外另外有一種不計時的包月制費率，大約只要台幣一千多元，就可以隨便您打市內電話（長途另計），到底誰才是最便宜？恐怕咱們交通部的大官們還得好好想想竅門才是！

每年年初，中電信都會調降IDSN的一些費率，今年也不例外。如果想要使用ISDN的朋友們可以跟進了！ISDN的速度比一般56K撥接要好上許多，計費也是以傳統的電話費計，並且可視需要調整連線速度為128kbps，在最新的費率制下，甚至比64K專線更便宜，有興趣的玩家們和公司的老闆們不妨開始打打算盤吧！目前由於ISDN產品正值許多新產品的挑戰，價錢也來愈低，而且對於ISDN用戶，中華電信必須保證線路上的錯誤率在一定的百分比之下，可以說是最有保障的便宜專線了！按照目前的新費率來算，連續連線三十天的電話費（ISDN的通訊費用和電話費相同，而ISP部分則要另計網路費）大約只要八千至九千元間，而網路費大約只有一二千元，總價竟然比64k專線還要便宜：這對許多花了大錢想用專線上網的公司或網路迷們，恐怕會是個令人不知該喜該憂的消息！

其實許多人都嚮往著能夠使用很大的頻寬，但是卻不必花什麼錢，這種觀念在電信業界是行不通的。很多人都一廂情願地認為，網路費用之所以會貴，是因為中華電信的電話費過高。就筆者的觀點而言，這只占了一半的因素！就算是對ISP公司而言，頻寬也永遠比設備費更貴。因此如果套用上最普及，成本最低的市話撥接，我們可以發現，每64kbps的連線成本大約就是撥接費的2倍，再加上連線時間及線路費（其實就等於電話費），大約就是我們目前所能得到的最低連線費用了！打個比方來說，就算您是使用30Mbps的Cable Modem上線，如果通訊費的部分只比使用電話撥接的通訊費（付給ISP的部分）貴一倍，那麼您的系業者很明顯地只為您保留了64Kbps的對外頻寬。通訊這種產業是需要相當經濟規模的，愈多人使用的東西成本才愈便宜，除了某些特殊情況外（比如這次有線電視上網的先期試用戶），您所能得到的最低價格是很容易估算的！而各種媒體的適用對象也都有不同，如果您不常使用高頻寬的話，請愛用電話撥接；如果您常使用高頻寬但是時間不長，請考慮ISDN。如果您想衝在眾多玩家前面享受高速度，請考慮Cable Modem。而在IMT 2000會議塵埃落定之前，使用行動通訊上網的人都只有忍耐再忍耐了！以後如果有機會，大約再一、二年，法蘭克就有機會在本專欄中向各位示範IMT 2000訂定出的新一代高速行動通訊網路囉！



今年資訊展，法蘭克一反常態地跑去看了一下大拜拜，讓許多朋友們都嚇了一跳。說來真是有點慚愧，法蘭克這回其實是聽到了一件消息，特地混進會場找點好東西的！原來網景公司的Netscape Communicator 4.5"聽說"要在會場贈送，沒想到人潮實在太多，法蘭克什麼都沒看到就一路被"沖"出會場了。看來下次法蘭克得找電視冠軍逛街王拜師學藝一番了。當然，如果您對於IE 4.0非常感冒：如果您不希望電腦上有個討厭的JAVA動態桌面；如果您不想在裝完IE 4.0之後還得重裝一堆出錯的驅動程式…，您的確可以試試Netscape 4.5。就功能上看起來，Netscape 4.5似乎沒有什麼加強的地方，界面也和以往一樣，不過在一些小地方倒是有些改變。除了能輕易把其它電子信件軟體的地址簿收編進來之外，也新加了Real Play 5.0的Plug-in功能，重要的是：速度沒有變慢很多！這對使用IE 4.0習慣的人來說，大概是最大的差別。如果您有空，可以像法蘭克一樣，找個晚上發點小瘋，用一個小時把長達17MB的檔案傳回來；或者您也可以趁外出買關東煮或泡麵的時候，到7-11花99元把Netscape 4.5光碟片買回家！比較一下IE和Netscape，的確是有不少值得您使用之處：

(1)您的滑鼠游標不再會自動按在某個物件上（想把這功能去掉還得花點心思），這會讓很多使用到拖曳功能的軟體反而變得不好用。

(2)您的桌面會乾脆很多，不再有浪費頻寬上網到處查詢的推廣頻道功能，也不再有Active X控制佔領桌面生出一堆動畫，拉慢CPU速度。

(3)您的每個系統視窗也不會連結一堆物件。您是否注意到在IE桌面下，每個由系統開的視窗都等於一個IE瀏覽器？所以只要您開一個新視窗只不過是想看看硬碟裡有那些目錄，您也會驚訝地發現硬碟要忙個半天才會有畫面出來！

(4)最重要的一點，在執行多媒體等應用程式時，就筆者的經驗看來，當機的機會少了很多！

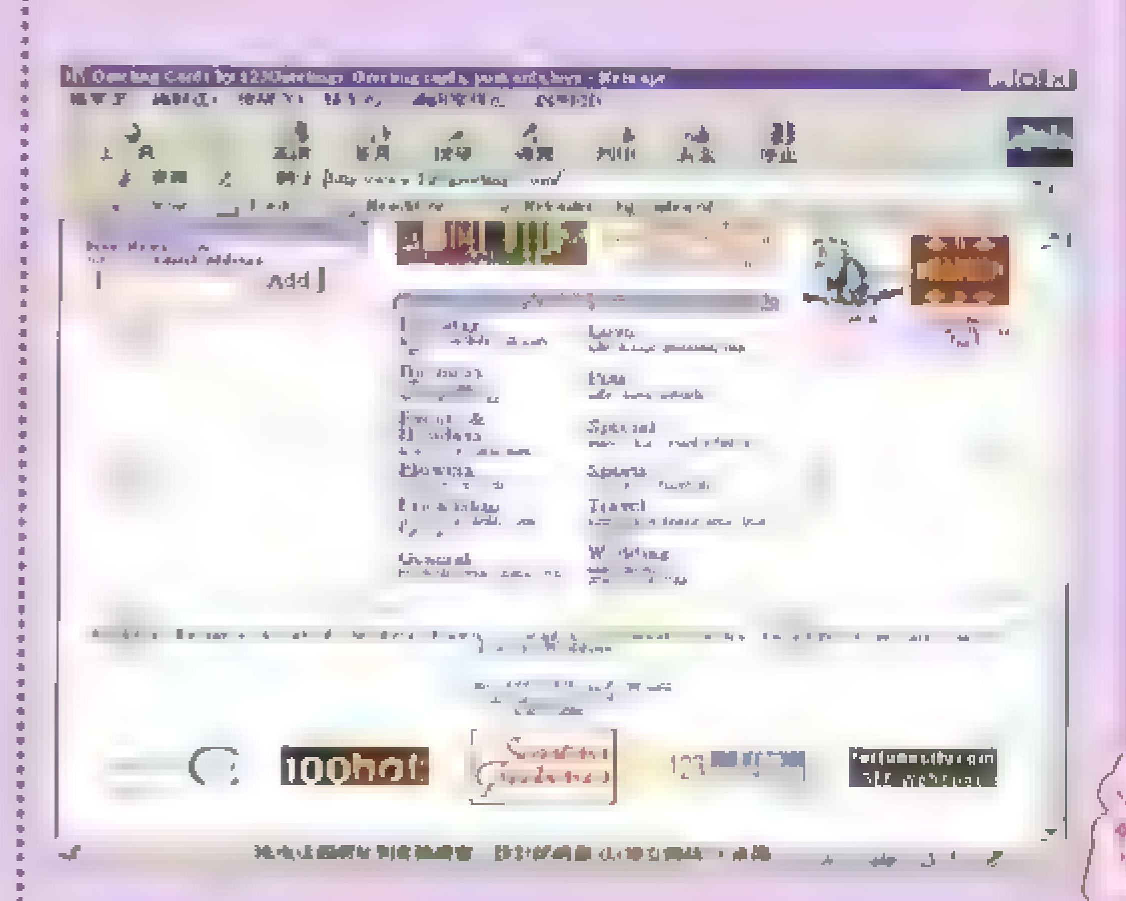
(5)當您想管理多使用者時，就不必再不斷登出登入了！IE和Win98搭配起來的多使用者管理，會把每個使用者的信箱、桌面、上網用的快取空間等設定全部塞在C槽之中。雖然和NT的多使用者管理很像，但是非常地占空間，而且許多設定都只會在一個使用者的桌面上生效，管理起來很是麻煩（又不是在管大型伺服器，在家裡何必搞得這樣灰頭土臉的呢？）而Netscape的多使用者管理就溫文儒雅得多！只在啟動Netscape時出現，結束之後就天下太平！但是每位使用者仍然可以有私人的信箱和網頁偏好設定！

基於以上的一些理由，筆者認為，如果您還沉醉於IE 4.0的花花世界中，沒關係，您可以一切照舊，但是如果您常為了以上的事煩惱，請您一定要馬上換一套全新的Netscape 4.5來玩玩哦！

想必各位拿到這期雜誌的時候都已經快要過年了，如果您有習慣寄卡片給您的好友，今年不妨也試試電子郵件的卡片吧！現在的電子郵件卡片可不比以往，除了畫面漂亮之外，更是音效俱全哦！而且在許多有心網友的經營下，除了有新年卡之外，也有生日卡、萬用卡等等，除了信用卡和提款卡之外，您大概可以找到各種足以應付不同情況的卡片了！而且有些卡片還能自行套印，讓您選擇您喜歡的樣式，有些還能放上一段動畫哦！電子卡片不但不必讓郵局忙翻天，在寄送過後更只要短短幾秒鐘就溜進對方的信箱裡！唯一的缺點是請千萬不要把各種多媒體格式或HTML格式的信件寄到別人的BBS信箱，否則下場如何，法蘭克絕不負責！因為BBS信箱會把多媒體格式資料標頭全部去掉，而且有部分BBS也不支援POP取信，所以恐怕您的一番美意就被糟蹋了！現在我們就來看看國內外究竟有什麼知名的卡片網站吧！



是在國內相當熱門的網站，在網站上可以自行選擇卡片樣式，還可以套印上音樂哦！這個網站除了新年賀卡外，也有各種不同用途的卡片，相當好用哦！





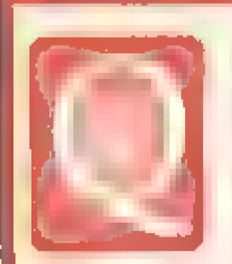
是個全英文的網站，不過站上有非常多的卡片樣式，絕對讓您滿意的哦！本站上還有統計今年最流行的十大卡片型式，無論是情侶卡，賀年卡都一應俱全！



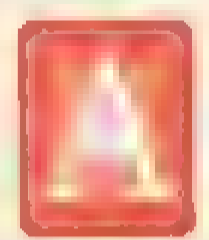
- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場‥
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw

人生若要變精彩，就得置死地而後生！

●一個需要救援的人



為什麼我的色彩只有16色，不管灌色彩檔也沒有用，顯示卡重新插過也沒有用，是否要重新安裝呢？有沒有別的辦法呢？(有重要的檔案) 謝謝！



打開控制台，系統中的"裝置管理員"，將"顯示器界面卡"移除，再重新開機，此時Win95會偵測到新的硬體，然後把顯示卡的驅動磁碟片放入磁碟機中，將顯示卡的驅動程式安裝到Win95中，應該就能解決你的問題了

恐怖的祕技偵搜營規！在此深入探討



請問：

(1)如何將遊戲畫面抓下來，WIN 98可以嗎？還是用其它的抓圖軟體？有那些抓圖軟體呢？

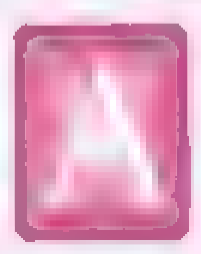
(2)以前或以後的的軟體世界雜誌有『純愛手札』的試玩遊戲嗎？第幾期？以後會有『小叮噹大富翁』的試玩遊戲嗎？第幾期？

(3)軟體世界的『祕技偵搜營』的規則太…太恐怖了吧？是真是假？

(4)第117期的試玩遊戲『古墓奇兵3』玩到一半不想玩時，如何離開？

(5)第117期的封面人當『小叮噹大富翁』，有一句話寫『愛唱哥的技安』，注意到了嗎？『唱"哥"』，怎麼回事？

(6)我想訂購舊雜誌，一本多少錢？掛號費多少錢？



(1)現今的遊戲畫面，真的是越來越漂亮了；抓幾張圖下來當個紀念，一直是玩家們的最愛，可是要怎麼抓圖呢？簡易的方式是按下<Print Screen>鍵，然後打開小畫家，點選"編輯"裡的"貼上"，再將它存檔就完成了

但有些圖抓了卻無法"貼上"，或貼上的圖案顏色差太多，那就必須改用別的抓圖方式。請你上網到http://www.hyperionics.com/抓取HyperSnap-DX這套軟體，它不但能抓使用DirectX的畫面，連使用加速卡的遊戲畫面也逃不過，最新的3.30版更加入了DVD畫面的抓圖功能，趕快試試！

(2)純愛手札的試玩遊戲，並未收錄在軟體世界雜誌的MegaDisc中；小叮噹大富翁的試玩遊戲，只要開發的遊戲廠商有送交到雜誌社手上後，相信會以最快的速度，擺置於MegaDisc上讓大夥試玩的

(3)所謂『法不及義者』，如果你未觸犯營規的話，那再恐怖的營規也不會對你生效的，那又何必在乎是真是假呢？

(4)第117期的試玩遊戲「古墓奇兵3」，由於該遊戲為測試的產品，故並未設定離開遊戲的功能鍵；試試Alt+F4的方式，或許可以半途離開遊戲。

(5)被抓包了！為了主持公義，該負責編輯將被處以『編刑』，以正讀者視聽。

(6)若有訂購舊雜誌的問題，可以與本雜誌客戶組連絡，電話為：(07)81-0988轉263。

一波剛息一波又起！主機問題在那裡？



您好！首先先感謝上次貴公司回覆我所問的問題，Thanks！

自從我上次買了新硬碟，也重灌了Win98之後，顯示器就不再衝突了；可是新的問題又來了！每次打開電腦時，都會顯示下面字幕：

floppy fail(40)

我實在不瞭那是啥意思？但只要再重開機，就能到Win98。我把主硬碟裝在抽取式硬碟裡，是否因為這樣才造成電腦顯示那項奇怪的訊息？是否能夠回答我？

thank you very much！



floppy fail(40)的訊息，是指你的軟碟機在設定上有問題。試試下面的步驟，若不同的話，請翻出你的主機板說明書，找找有關BIOS Setup的文件。

一開機時就按下<Delete>鍵，會出現藍色的畫面，於第一個選項"STANDARD CMOS SETUP"按下<ENTER>鍵，再利用方向鍵的↑↓切換到"Drive A:"和"Drive B:"，再利用＋－鍵來設定。

此處可選擇的有360KB,5.25in、1.2MB,5.25in、720KB,3.5in、1.44MB,3.5in、2.88MB,3.5in及None等。一般常用的大軟碟應是1.2MB,5.25in，小軟碟應是1.44MB,3.5in，將它們設定正確，應該就可以解決你的問題了。

光碟美人滿臉坑洞！主編大師如何妙手回春！



帥哥老編你好：

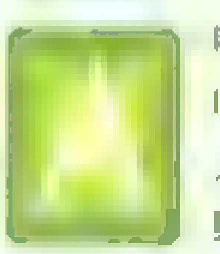
我是一個國一的菜鳥，所以如果我的問題會讓你氣到吐血的話，請見諒。

(1)如果光碟刮傷太嚴重，造成光碟機無法讀取時，有沒有什麼補救的方法？

(2)最近我換了硬碟、主機板等，當我把以前的無蝦米輸入法ㄎ又到磁片裡，現在想要把它安裝到新的硬碟裡時，卻出現了『目前工作目錄為A:\BOSHA，無法在此目錄下找到liu95.ime』或『無法將檔案copy到C:\WINDOWS\SYSTEM』。該如何解決？

(3)為何我找不到116期雜誌裡非常駭客的選票單呢？一定要在聯合報裡才有嗎？還有大富翁4及創龍傳的攻略別冊也沒看到，WHY？

(4)在116期雜誌裡的Mega-Disc小棧中的目眩神迷區，我按了三界喻2的執行後，聽到了音樂卻沒有畫面；後來我在子目錄裡找到了一些檔，按了以後出現了『MMSYSTEM296檔案無法在指定的MCI裝置上播放，檔案可能壞掉了或格式錯誤』。要怎樣才能看到畫面呢？



哈哈！如果這種問題會吐血的話，老編早就可以到捐血中心成為『常駐捐血人』了！有問題可別客氣，畢竟每個老鳥也都經歷過菜鳥的時期，沒什麼不好意思的。

(1)要說補救的措施，不是沒有：市面上曾出售過光碟片的修補液，可專門把光碟片上的凹陷修平，你可以問問電腦賣場或唱片行，看看是否有這樣子的產品在賣。另外有一種光碟保護膜的噴劑，將它噴於光碟片上，等它乾了之後，會形成一層透明膠膜，這樣的產品應該也有些修補的作用，可以試試。

(2)你可能需要該軟體的安裝磁片。現在的軟體大部要setup安裝進入電腦中才能正常使用，以前的copy方式是無法完整地安裝，所以進而無法使用，請注意！

(3)有時候由於作業上的疏忽，可能會造成原本該附在雜誌內的配件漏失了。如果讀者遇到這種情況，請即刻與本雜誌訂戶組連絡，電話為：（07）815-0988轉263。

(4)你的電腦可能裝了太多雜七雜八的軟體，以至於無法正常的運作；MegaDisc中的Tools資料夾，裡頭有媒體播放工具，試試安裝進入Win95中，重新開機再執行該遊戲展示，應該就可以解決了。若還是有問題，可能需要重灌Win95了。

改朝換代未更名？網路訂閱有問題！

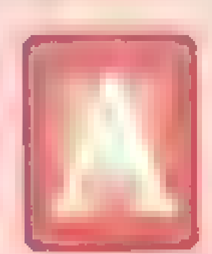
●云云



各位編輯您們好！小女子是貴刊的忠實讀者，也常上貴刊的網頁逛逛；不過前幾天小女子發現了一個問題，想要請教各位：

(1)在貴刊網頁的線上訂閱方面，有關劃撥方面的戶名及帳號，好像與雜誌上的劃撥單不太一樣耶！而且這個戶名及帳號好像之前在雜誌上有看過，是不是貴刊忘了更新？

(2)由於之前一些原因，我想購買之前沒有買到的第100期雜誌，但貴刊卻回答沒有存書。網頁上不是只寫到81期以前的雜誌嗎？希望各位能回答小女子的疑惑。



哈哈！不愧是本刊的忠實讀者，連這個地方都能注意到，有這種讀者實在是本刊的福氣啦！

(1)網頁的有關訂閱方面的確是尚未更新，請各位欲訂閱雜誌的讀者注意，使用劃撥單時之新戶名為『智冠科技（股）公司』，帳號為『41941885』。

(2)根據訂戶組的調查，目前雜誌的確在110期以前都沒有庫存了，我們會儘快在網頁上更新其訊息。

新年電腦靈異事件！倒底真相為何？

●慢陀豬



各位眾老編及老老編們好：

小弟玩電腦也有一年多了，從來都沒有遇到什麼怪問題；但近幾天來竟出現異象，望眾老編能救救我：

(1)小弟在玩太七時，本來都沒啥事；幾天前想再回味一下，卻赫然發現畫竟是倒反的！頭下腳上，看了實在不是滋味，望眾老編能給我一個幾解答。

(2)另外我在每個星期都有定期做磁碟重組及掃瞄，卻發生很奇怪的事：那就是一直重覆掃瞄、重覆讀取，往往拖了2、3個小時，真是讓人欲哭無淚。

望眾老編能解決我的問題，在下感激不盡！

PS.我的配備：PENTIUM-166 MMX、RAM 32MB、硬碟2GB、作業系統WIN 98



(1)你應該試試重新安裝該遊戲，聽說巫毒卡的驅動程式及媒體播放程式都需改為該遊戲所附的版本。

至於太七的國內代理商台灣美商藝電的回答如下：此問題發生的原因，是由於影片撥放器與英特爾Indeo影片壓縮格式4.4版發生衝突。您須於多媒體設定中移除此一元件，多媒體設定位於控制台中，您須下載並安裝Indeo Player 5並移除4.4舊版本。

如果這個方法還是無效，請試試下面附加的部分。進入"控制台"→"多媒體"→"進階"，"影像壓縮碼"，自影像壓縮碼中的設定移除任何S3壓縮器或微軟UYVY解壓縮器，再重新開機。

(2)你可能有裝掃毒程式之類的常駐程式在Win98作業系統中，建議你在做磁碟重組及掃瞄前，先把工作列上的常駐程式全關閉，讓電腦一心一意地重組及掃瞄，相信會有改善。

試玩光碟變痲痺？有問題啦！

●u0003



為何貴刊在這一期（117）所附的試玩光碟，一放進去卻出現「執行期錯誤」的訊息，而且主畫面全都亂了，讀取速度也是超慢的？小弟的光碟機是DVD格式，請為我解答，謝謝。



A：試試將光碟片拿到其他的電腦上安裝、執行，看看是否正常，若正常的話，可能是你的電腦有問題囉；若其他電腦也怪怪的，那可能是光碟片在製作的過程中，出現了瑕疵，請寄回更換。

現在訂閱



最是時候

電腦遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界 PC CHAMP

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

806□□

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社 收

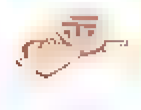
寄件人：

姓　名：

住　址：

□□□-□□

軟體世界雜誌 信用卡專用訂閱單



國內讀者訂閱

- □ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　□ 掛號費：NT$200元
- □ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　□ 掛號費：NT$200元
- □ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　□ 掛號費：NT$400元
- □ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　□ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

◎亞太地區讀者

- □ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- □ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

◎美加地區讀者

- □ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- □ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

◎歐洲地區讀者

- □ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- □ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計□一年份□二年份（海外讀者限訂一年）

我選擇用信用卡付款：□聯合簽帳卡　□VISA　□MASTER Card　□JBC

信用卡號：

信用卡有效期限：＿＿＿年＿＿＿月

訂閱日期：1998年＿＿＿月＿＿＿日，訂購金額：＿＿＿元整

信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）

授權碼：＿＿＿＿＿＿（此行由本公司填寫）

訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）□新訂戶　□續訂戶　編號：

聯絡電話：(O)＿＿＿＿＿＿(H)＿＿＿＿＿＿

收書地址：

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：

07-8150988轉263

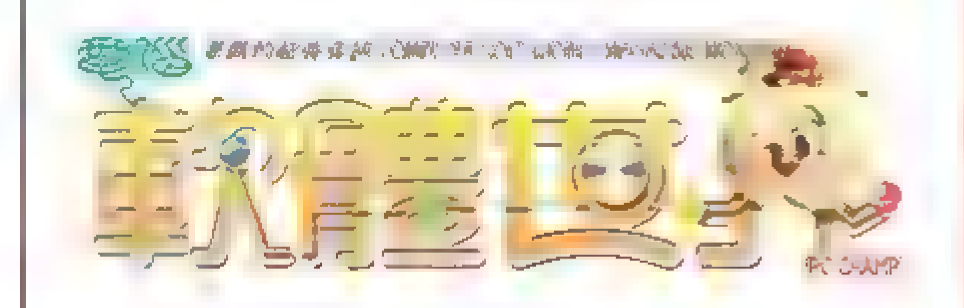
☎ 24小時訂閱專線：

傳真：07-8151992



①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。

②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。



郵政劃撥儲金存款通知單		
收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司
新台幣 （請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）		
經辦局收款戳	寄款人 姓名	
	通訊處	□□□-□□
	電話	
寄款人代號		

郵政劃撥儲金存款通知單		
收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司
新台幣 （請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）		
經辦局收款戳	寄款人 姓名	
	通訊處	□□□-□□
	電話	
寄款人代號		

郵政劃撥儲金存款收據	
收款帳號	
存款金額	

寄款人收執聯



通　訊　欄

雜誌訂閱價目表

原　價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$200

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美　洲	NT$5400	NT$5100
歐　洲	NT$5700	NT$5400

訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號NO.＿＿＿）

●年齡：＿＿＿　學歷：＿＿＿　職業：＿＿＿

●聯絡電話：

●寄書地址：

●訂閱期數：＿年＿月＿期到＿年＿月＿期，共＿期

●訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體

名稱（期數）	數量	金額

★以上資料請詳細填寫

★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

★102期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料

1.姓別：□男　□女　　年齡：

2.學歷：□國小□國中□高中（職）□專科 [illegible]

3.職業：□學生□軍 □公□教□警 □工 [illegible]

4.是否為本雜誌的訂戶：□是 □否

5.您從何處購買本雜誌（可複選）：[illegible]

[illegible]

6.[illegible]

7.[illegible]

□10000（含以上）

8.接觸遊戲的時間：[illegible]

9.最喜歡的遊戲的類型（可複選）：□角色扮演□動作□冒險□策略□養成 [illegible] □解謎 模擬□運動 博奕□教育

10.您此次購買的雜誌為第＿＿＿期

對本雜誌的意見調查

您最喜歡本雜誌的那個專欄？

理由：＿＿＿

最不喜歡本雜誌的那個專欄？

理由：＿＿＿

對雜誌內容的意見：

理由：＿＿＿

是否上過本雜誌的網站（http://www.swm.com.tw）？

＿＿＿

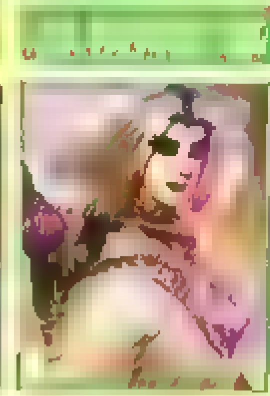
您對本雜誌網站的意見？

＿＿＿

電影精選







登記／局版臺誌字第177號 帳號／41941885

台灣職棒大聯盟發表會

●皮蛋妹現場報導

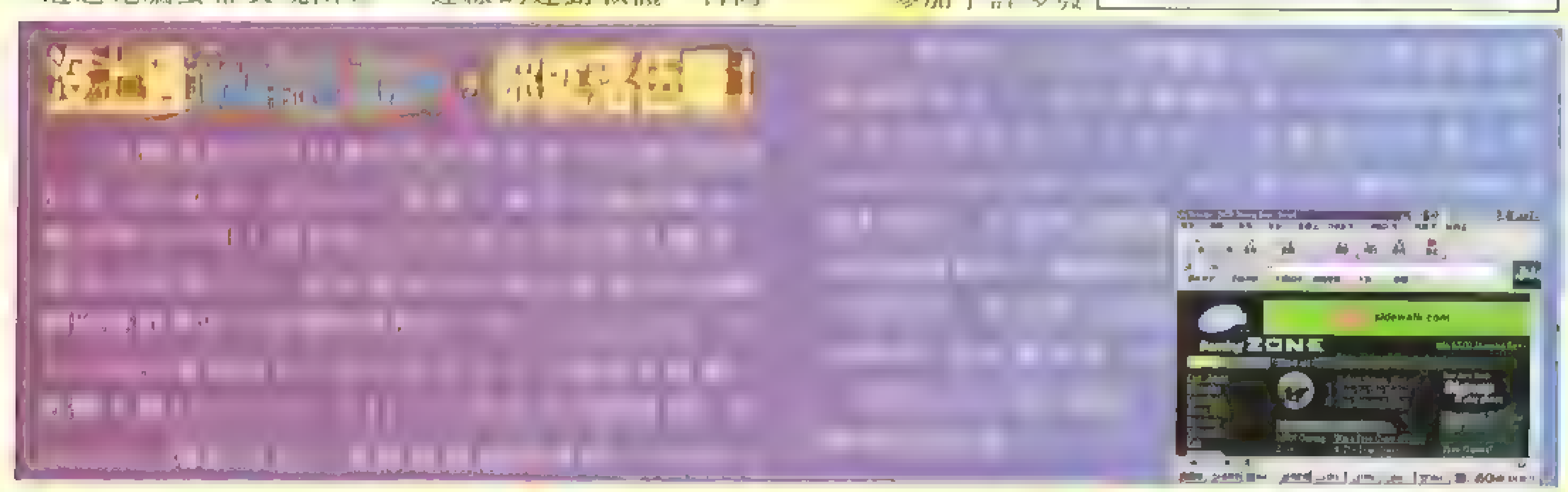
歲末年終之際少了NBA的精彩演出，喜歡運動的玩家您是否覺得少了些什麼呢？除了眼睛上的享受失去了，相信您一定也發現連指頭上的樂趣也沒了，不知為啥國內外今年推出的運動遊戲極少，甚至連數款年底要出的棒球遊戲也逃離不了Delay的命運，而台灣職棒大聯盟則是唯一的幸運兒，不僅競爭對手一下子都消失了，也順利的趕在聖誕節這個檔期推出遊戲，相信遊戲的銷售成績應該不錯吧！

台灣職棒大聯盟的製作理念是：將適合亞洲人體型的棒球運動，透過電腦螢幕表現出其應有的活力與健康，讓玩家無時無刻都可以享受奔馳球場的樂趣。為了確實表現球場氣氛，遊戲採用3D引擎，讓整個畫面更立體、更活潑，並支援網路連線，可以區域網路、Modem以及Internet來建立連線，未來大宇資訊規劃與各大ISP廠商合作，希望能提供足夠的頻寬，以便讓大家有更好的環境來場連線大戰，前十名的玩家還可榮登網路排行榜呢！

「台灣職棒大聯盟」是由那魯灣公司授權，大宇資訊開發的第一套運動類型遊戲，也是台灣本土第一套支援網路連線的運動軟體。台灣職棒大聯盟將於12月19日隆重推出，首次發行量為兩萬五千套，銷售通路遍及全省。台灣職棒大聯盟是第一套同時透過最多的超商系統來推廣的電腦育樂軟體，其中包括7-11、萊爾富、全家、福客多以及OK等五家便利超商系統，其他通路尚有電腦門市、資訊賣場、文具行、全省連鎖書局、複合式漫畫屋、唱片行、大型超市、百貨公司、3C資訊商場、遊樂器專賣店以及全省電腦集中賣場，讓玩家能更EASY BUY。

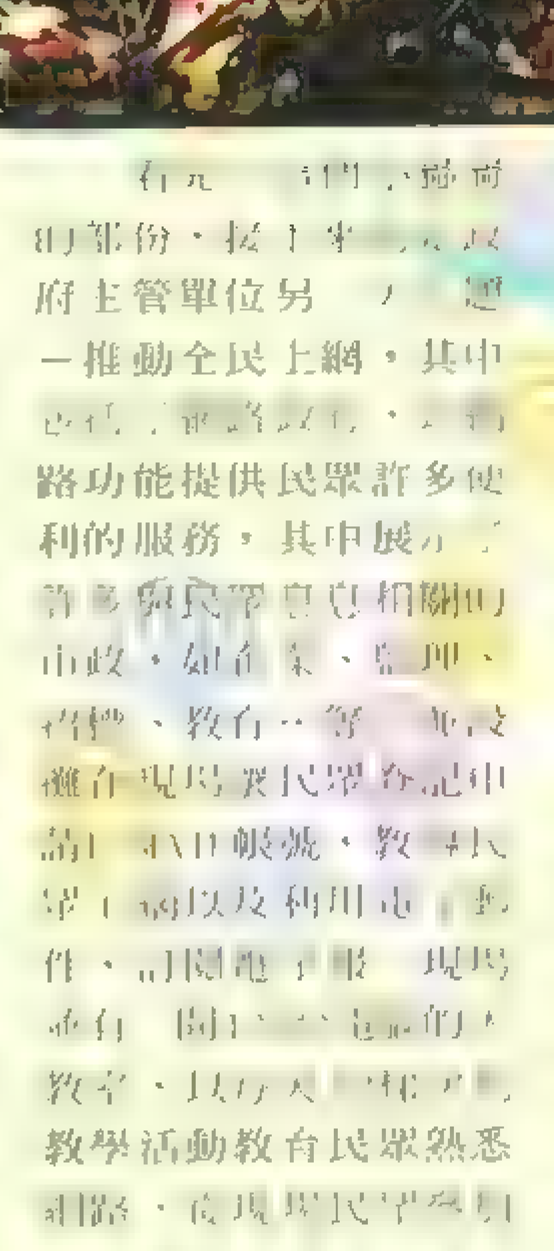
參加了許多發表會，皮蛋妹在此有個八卦要透露：大部份遊戲公司所辦的發表會都選在各大飯店舉行，但大宇資訊所辦的發表會卻獨樹一幟，地點都是在他們公司樓下的會議室，用意是在此辦活動不僅人手充足、支援齊備，發表會結束後媒體們還可以上去聽聽各個小組最新的遊戲進度哦！





逛[illegible]來去看資訊展

●皮蛋妹一手採訪



每當到了[illegible]、寒風陣陣的歲末時節，就是國內電腦業界一年一度資訊展的盛會了。資訊月北區的資訊展是在世界貿易中心的展覽大樓舉行，也是北中南三區當中先登場的展覽，至於中區與南區的展覽嘛？則是在北區活動結束之後相繼舉辦。資訊展的舉辦讓更多電腦使用者認識更先進的技術，也知道目前最新的科技發展了[illegible]。每次的展覽政府都會將在資訊建設上所[illegible]的[illegible]呈現給大家，而每年的資訊展也都因為有政府機關展示成果，藉資訊展的活動來教育民眾如何使用電腦，讓我們國家未來能邁向網路社會化。

為了做最[illegible]的報導，皮蛋妹選了一個非假日的下午及一整個禮拜天來參觀，嘖！嘖！雖然是非假日的午後，但台北的學生彷彿都不用上課似的全擠到這來了，想不到細雨陰寒也抵擋不住現在年輕人對電腦的狂熱，還沒[illegible]就已經在信義路上動彈不得囉！咦！這[illegible]門口怎麼這麼多人圍觀咧？[illegible]有人穿上背心熱舞[illegible]辣！待[illegible]妹我[illegible]……。

嘩！原來是[illegible]所舉辦的展外展啊！因為參展廠商太多，他們沒抽到攤位所以自力救濟，[illegible]租下二樓，辦起自家的小小特展。不但如此，[illegible]

好啦！排除萬難終於擠[illegible]場，照慣例[illegible]吧！這次的主題館所展示宣導的項目相當多唷！是政府有關單位[illegible]的用心，從[illegible]人主題館[illegible]數字電子[illegible]時間，以及用醒目的[illegible]，在在都是為了呼籲企業界正視因應[illegible]的對策，避免[illegible]個小[illegible]到企業界，不事先處理到時候可就麻煩囉！



看完[illegible]的部份，接下來[illegible]府主管單位另[illegible]一推動全民上網，其中[illegible]路功能提供民眾許多便利的服務，其中展示[illegible]市政，如[illegible]、教育…等，[illegible]教學活動教育民眾熟悉網路[illegible]。二十一世紀是網路所主宰的世界，[illegible]希望政府能[illegible]動全民上網，讓我們[illegible]化。

通過了彎彎曲曲的主題館通道，接著見到的是民間廠商的展覽區，首先映入眼簾的是IBM、微軟等幾間大廠的攤位，放眼望去只能用人山人海形容之，看來拜低價電腦風行之賜，今年電腦界的買氣比往年更暢旺許多，每個服務人員要面對排山倒海而來的民眾，彷彿都有些接應不暇囉！曾幾何時，[illegible]如[illegible]人機、數位相機[illegible]，現在幾乎[illegible]。[illegible]多廠商一批接著[illegible]

參觀至此皮蛋妹不禁[illegible]到處擠滿滿人潮，彷彿[illegible]都是跳樓大降價似的，想要仔細參觀整個展覽還真是件不容易的事咧！唉！也難怪常聽到有人批評國內的展覽，往往流於各家廠商『年終清庫存』的大拜拜，不像國外的展覽那麼有看頭說。不過話說回來換個角度想，這樣的展覽是很有效



刺激資訊業界景氣的方式，而且買電腦的人多了，電腦遊戲軟體的需求也多啦！那麼報導電腦遊戲的雜誌就會有更多人看，嘻嘻！雜誌銷路更好，皮蛋妹的年終獎金不就也…哇哈哈哈。好了，先別想太多，總而言之越來越覺得自己做這行是給他很有前途的啦！暫且收起口水專心收集報導資料吧！

有了這麼多與電腦有關的新產品，其中有一樣是最吸引我的新玩意，就是口語輸入法，若不是皮蛋妹我現場試了一下，實在不敢相信現在個人電腦上的技術，已經到了可以讓電腦聽人說話來代替用手打字，有了這樣的技術，讓我可以撈更多稿費囉！嘿嘿！以前怕肩膀痛不敢寫太多的稿子，呼呼！以後我可以『暢所欲言』哦！不過我很好奇一件事耶！既然電



腦可以辨別人講的話，那麼這門技術在稍修改一下，加上音效卡和些人工智慧，是不是就可以拿來用電腦和我們人腦比試一下嗎？

有了這麼多廠商的攤位，怎麼就沒[illegible]來插一腳咧？在皮蛋妹幾番尋尋覓覓中，終於找著了咱們的智冠科技，在攤位上正展試著研發中的新作『雷鋒塔』。這是一款動作加角色扮演遊戲，怪物與人物都是3D所構建的，畫面上所呈現出來的動作非常的流暢喔！而且打鬥的效果也十分吸引人，看來這款遊戲將是88年智冠科技的大作之一囉！有興趣的玩家們請睜大眼睛等待吧！不過可別忘了收看軟體世界雜誌喔！皮蛋妹一定會盡力為您搶出最詳盡的報導，可不要錯過了！

在會場中吸引我目光的還有新興的華彩軟體。一向以軟體產品販售著名的華彩也跨足自製遊戲的領域，這次會場展出幾款開發中的軟體，其中最令人矚目的是『萬王之王』。這是一套號稱國內第一套國產的中文網路RPG，看起來頗有與Ultima Online較長短的雄心，很受到國內網路遊戲玩家的期待。

還有咱們譯典通系列研發公司－網業科技，繼『大唐詩錄』之後又帶了一套『虛擬人生』，在這次的會場中也有精彩的展示喔！這套全球第一套體驗式遊戲，將給玩家帶來什麼最震撼的體驗呢？就請玩家和遊戲中很『Q』的主角一起來發掘吧！好啦！咱們這回的資訊展就在此停筆啦！希望這篇報導能為玩家來些新的資訊。BYE! BYE!

英特衛取得CRYO在台代理權

法國遊戲界老大CRYO於近日內與台灣英特衛公司簽約，正式授權英特衛公司系列產品在台灣的總代理。CRYO對台灣消費者來說，可能是一個比較陌生的名詞，可是只要一提起「亞特蘭提斯～失落的傳說」、「夢幻戰士」、「諜報特勤組」等遊戲，許多玩家一定都很熟悉。因為遊戲中精緻的動畫、人物與場景、豐富的劇情都讓人印象深刻。最令人激賞的是其美術設計功力，每一個場景都經過美術設計人員精心雕琢與設計。

據英特衛公司表示，為建立消費者對遊戲品牌認同的觀念，今後除了透過整合行銷的方式，結合更多的異界一同宣傳、行銷之外，更會對加深消費者對遊戲品牌的印象認同這方面努力。在CRYO最新一季的遊戲中，不但依然秉持了其一貫的優點與獨特的美術設計風格，還有更多樣的故事題材與遊戲類型，如榮獲國際EMMA組織的年度最佳冒險遊戲～RING（魔戒，名稱暫譯）、遊戲畫面直逼世紀帝國2，全新型態的即時戰略遊戲～SAGA（維京之怒，名稱暫譯）、融合「文明帝國」、「殺無赦」多種遊戲特色的3D策略大作RIVERWORLD（流域王朝，名稱暫譯）等等，都即將在近期與台灣玩家見面。



◀ 魔戒



▼ 維京之怒

英特衛 TEL：(02)2999-6768

劍與巫術終於找到識馬伯樂

目前遊戲界發生了一連串的收購與合併行動，雖然在適者生存，不適者淘汰的法則下帶來競爭力，直接提高日後遊戲的品質，但在這些大吃小的商業競賽中，有些則成了間接受害者，例如EA在八月份時以一億二千二百五十萬的現金價從Spelling Entertainment手中買走Virgin，然Virgin完全持有的Westwood則不在交易合約內，此遊易卜地震的威脅。但是，Virgin解體後旗下負責設計劍與巫術(Sword and Wizardry暫譯)的團隊，不料卻成為遊戲界的孤兒。所幸，由於該團隊與遊戲都有極佳的水準，Westwood在日前宣佈接下它們，這套RPG遊戲也將在Westwood的支援下，於1999年暑假上市。



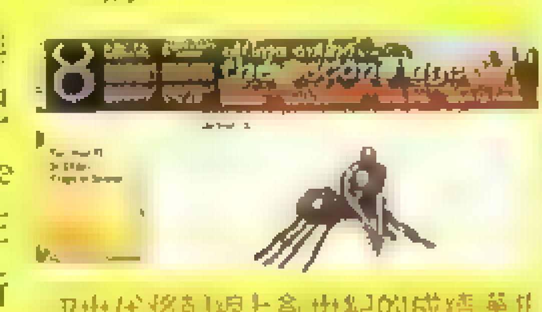
另一方面，GT日前宣佈它和Sega PC及SegaSoft簽下合約，未來這兩家公司所製造的遊戲，在北美市場都將由GT負責出版。此外，GT亦在日前與Epic達成協議，取得魔域幻境與魔域幻境的任務片出版權。據了解，魔 目前已順利製作中，全新資料片則在新關卡中加入新武器及新怪物，讓玩家盡情廝殺。



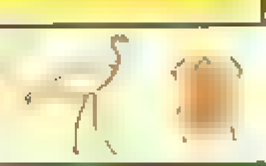
線上創世紀

EA目前宣佈Origin線上創世紀的付費用戶已超過一萬人。根據Origin指出，目前共有超過一萬名玩家註冊使用線上創世紀，每位每個月都付9.95美金的使用費。在註冊的玩家當中，約有百分之五十的人每天上線玩；另外，大多數的玩家每週大約上線玩二十小時。

Origin在十月時推出線上創世紀之次世紀(Ultima Online：The Second Age，暫譯)，在遊戲中增加新怪物、新世界、和增加語言交談轉譯工具，並在日本及英國增加伺服機，提供北美以外的玩家更便捷的服務。這套遊戲已經在去年十一月份和國內玩家見面，但由於語言轉譯功能沒有支援中文，對一般不習慣使用英文的玩家來說，可能是進行遊戲時的最大挑戰。







次世代將創線上創世紀的成績嗎!?

風馳電掣，分秒必爭！

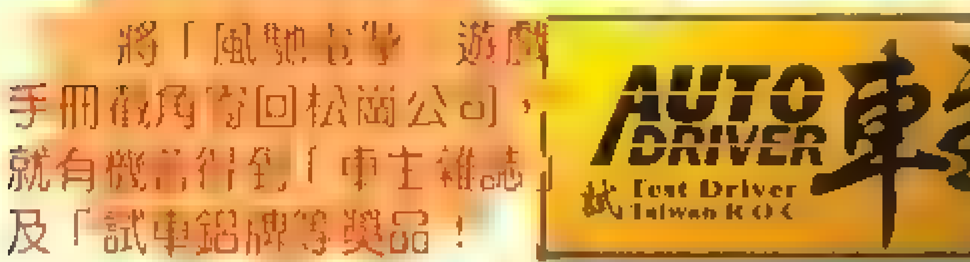
市面上林林總總的賽車遊戲，有的標榜娛樂性，有的強調眞實性，究竟在專業試車手的眼中，它們是否如廣告所說的那樣令人熱血沸騰，驚險刺激呢？松崗電腦特別商請國內著名的「Auto Driver車主」雜誌的專業試車手現身說法，測試出Sierra Sports所推出的「風馳電掣」(Viper Racing)賽車模擬軟體。



「風馳電掣」(Viper Racing)是以「克萊斯勒」推出的Dodge Viper跑車爲模擬對象，遊戲分爲數種難度以符合玩家的程度。據車主雜誌試車手表示，本遊戲對於道路跑車的模擬，可說是首屈一指，至於車子的修改、塗裝，更是鉅細靡遺。車主雜誌羅副總編輯表示：『倘若您有志做個電腦遊戲界的賽車高手，「風馳電掣」一定是個鍛鍊後輪驅動駕駛技術的最佳試煉！可以因此學習到專業的改裝觀念！』

爲了慶祝這次史無前例的「試車」活動，「Auto Driver車主雜誌」也提供了數項超值贈品給各位虛擬世界的賽車手。只要在88年2月28日前將「風馳電掣」遊戲手冊截角貼在明信片上，寄回松崗休閒軟體部，就有機會成爲「Auto Driver車主雜誌」半年期訂戶、「車主平安卡」機車救援服務以及限量發行的「車主雜誌」高級試車鋁牌。各位熱血飛車手，千萬不要錯過囉！

將「風馳電掣」遊戲手冊截角寄回松崗公司，就有機會得到「車主雜誌」及「試車鋁牌」等獎品！





松崗電腦
TEL:(02)2704-2762

50套 "東戰線風雲錄任務片" "危機四伏" 大相送

名宇資訊繼發行TALONSOFT知名戰爭回合遊戲"東戰線風雲錄"，廣受眾多玩家的迴響後，接著將於2月1日推出任務片"危機四伏"。這個任務片包含7個德蘇大型會戰，以及50場盟軍與軸心軍在東歐戰場上的對戰，並且在遊戲的引擎核心中，做了許多改進。現在只要您將以下問題答案E-MAIL到名宇公司，將抽出50位幸運讀者，獨得TALONSOFT最新的戰爭遊戲"東戰線風雲錄任務片～危機四伏"。

【問題1】請問在"東戰線風雲錄"中，哪一種兵種可以架設簡易浮橋？
<1>雷擊兵 <2>裝甲兵 <3>工兵

【問題2】請問在"東戰線風雲錄"中，哪一種車輛擔任[illegible]工作？
<1>裝甲車 <2>[illegible]車 <3>偵防車

【問題3】請問在"東戰線風雲錄"中，蘇聯著名的T-34坦克在多少場戰役中出現？

請將以下問題答案，[illegible]，名宇公司將在遊戲上市後，抽出50位幸運玩家，獨得"危機四伏"遊戲光碟一片。另外名宇公司將贈送每一位參加的玩家一份1999年最新TALONSOFT年曆卡。

名宇資訊 電話 (02)2675-7061 傳真 [illegible]

華義遊戲網路商店遊戲競標開鑼

以往只聽過房子拍賣、古董拍賣…，沒想到連遊戲也可以拍賣，華義國際專屬遊戲網站『www.waei.com.tw 華義遊戲網』中，最近推出了PC GAME遊戲競標拍賣活動，而競標遊戲規則及事項非常簡單。

(1)網路競標時間爲每週一下午2：00起開始加價競標，隔週一中午12：00整決標。

(2)競標遊戲商品每週一下午2：00起更新，並訂有底標價，競標者必須從底標價起加價競標。

(3)如有發生其他未盡事宜，競標場再增列規則，希望網友大家能共同遵守。目前遊戲競標場有『鐵路大亨2』及『101空降師』兩款遊戲競標中，截至目前以遊戲迷DENNES以580元價格競標『鐵路大亨2』領先中，『101空降師』目前以名稱GAME族以台幣550元價格競標領先中，眞是激烈啊！對於有興趣競標遊戲的遊戲迷們，歡迎來華義遊戲網中一同競標!!

詳情請參考華義遊戲網 http://www.waei.com.tw
聯洽TEL:(02)8789-0099

酸酸甜甜的感覺～「初戀」再現



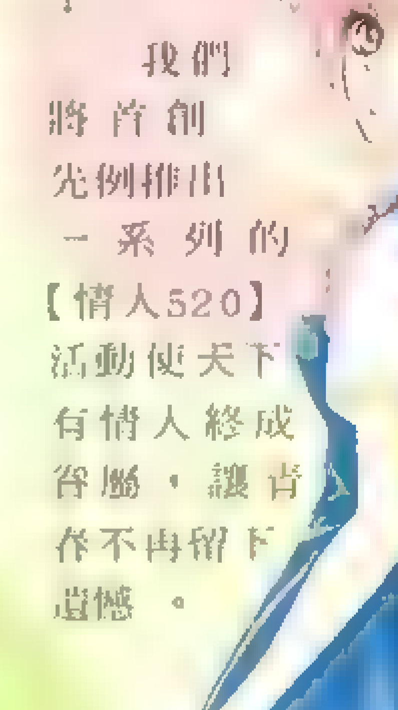
想知道「本世紀末最後一個情人節」將會發生什麼大事呢？那麼你就得注意富峰群資訊即將要推出的「初戀」這項產品，因為它將會再度掀起一場襲捲全台的情人風暴，在次世代主機PS上一款著名的戀愛養成名作「初戀」，在廣大PC平台的玩家強力要求下，終於要在PC上華麗登場了。富峰群資訊將推出完全中文版，現在你不需另外購買次世代遊樂主機，便可一睹初戀那迷人的風采。初戀的畫面不同於一般時下的戀愛模擬遊戲，它採用CG作畫方式，而改以賽璐璐片的方式呈現，這種方式大多只有卡通動畫才有採用，眾所皆知賽璐璐片的製作費工費時，且成本又高，但所呈現的效果卻非一般CG所能比擬，然而在現在日本動畫人才大量流失的時刻，Family Soft能不惜成本，只為呈現最好的一面的作法，玩家應能體會到Family Soft為了求善求美所花費的苦心。

遊戲的舞台設定在私立桃山高校，這是一所小型高校，師生人數約600人，主角如同你我一般，只是一些平凡的高中生，對於未來一片模糊，直到二年級重新編班，青梅竹馬的織田香澄，齊藤綾和一年級時因志趣相投而認識的好友高橋寬久、立花純介編在同一班後，故事慢慢有了改變……。曾幾何時，她的一舉一動牽動了我的心房？苦澀卻又甜蜜的感覺在心中慢慢滋生，或許這就是初戀吧？

既然這是一款養成遊戲，當然首重的就是能力的培養，像是社團活動、學校課業、課後打工等。你可以設定各種不同的課程來訓練培養心目中的女孩像紀律、美術、音樂、戲劇等多項課程，你還可以設定自己所喜歡的星座、血型、出生日、父母的職業及妹妹的角色等。遊戲裡登場的女孩們有十位之多，各有所好，並且還有隱藏人物存在，每個女孩的個性鮮明，有同學、學妹、鄰居、偶像歌星、學生會長等多樣的關係存在；而她們所喜好的事物也不盡相同，有的喜歡烹飪、看書、個性害羞，有的喜愛浪漫的故事、坦白、直率，也有些喜歡運動，活潑開朗。



還記得你的初戀嗎？已是甜蜜的呢？還是苦澀的？初戀記憶通常是很難忘的，不管結局如何總叫人記憶深刻。當初的你是否曾因有話不敢對她（他）說，而喪失良機呢？或者到現在你想說還是無法說出口？現在我們將替你喚回那份埋藏已久的戀情並說出你心裡想說的話給你的她知道唷！



我們將首創先例推出一系列的【情人520】活動使天下有情人終成眷屬，讓青春不再留下遺憾。

活動系列



(1)蕾絲內褲花～浪漫大放送

遊戲界首度驚人創舉，即將要捲起一陣情人風暴。我們將在首批的3000套遊戲軟體中贈送特製的情趣商品『蕾絲內褲花束』，讓玩家們精心典藏，看仔細哦！只限首批絕不追加，千載難逢，要把握時機唷！

一晚情深

曾有一段令您難忘的初戀故事嗎？或者，您曾經有過什麼樣的遺憾想讓我們知道呢？再者，您有很多很多的情話卻不敢開口跟她(他)說？請別再猶豫，我們將解決您的問題並實現您的願望。現在只要到『資訊人』所屬網站『一網情深』(LOVE TOWN)(網址http://love.in2000.com/)，到初戀故事專區寫下您感人的初戀故事，參加初戀滋味回憶徵文活動，就有機會得到福華飯店住宿共渡一晚浪漫情人餐及情人燭光晚餐唷！其他還有別的大獎等著您來拿，機會難得千萬別錯過！

不在乎天長地久，只在乎純金擁有

現在只要購買富峰群發行的『初戀』遊戲，並在2/7以前將回函卡寄回本公司，您就有機會得到情人晚餐，讓您帶著心愛的她（他）共渡浪漫的燭光晚餐。在3/31以前將回函卡寄回者更有機會得到『鎮金店』999純金情侶對戒唷！

在「遺忘的國度」裡你將不再孤獨！

柏德之網俱樂部(Baldur's Net Fan Club)，2月1日正式開張，請大家邀集同好參加「一網打盡」柏德之門網頁作品大賽與票選活動。

AD&D架構的柏德之門(Baldur's Gate)遊戲，是少有可支援網路連線功能的RPG，也是Interplay公司的年度RPG經典大作，全球媒體並一致公認它為期待值最高的鉅作。在美國早有許多遊戲迷自行組織Fan Club，在網路上交換資訊並結交同好。而台灣預計於中文包裝版上市後，立刻在2月1日成立台灣第一個官方組織～柏德之網俱樂部(http://www.is.net.tw/baldur)。在這裡，所有柏德之門遊戲迷將得到台灣最新最HOT的官方資料，還能共享同伴名錄、留言板、公佈欄、討論組、密技攻略與導引、檔案下載等服務。

在「柏德之網俱樂部」成立之際，「英特衛公司」、「英普達資訊IS.NET」及「軟體世界雜誌社」為了讓這款遊戲得到更多的掌聲，共同主辦「一網打盡」柏德之門網頁作品大賽與票選活動，希望所有AD&D同好與RPG迷一同加入，抒發溢於言表的狂熱，一展網頁設計的功力。不懂網頁設計的玩家，只要在評選作品中投下您神聖的一票，也可以輕鬆的參與活動。參賽者只要由IS.NET網站上取得柏德之門的相關圖文資料，製作自認為最精湛的網頁(相關規定請參考網站上的說明)。作品參賽時間自2月1日起至[illegible]月10日止；票選時間自[illegible]月[illegible]日至[illegible]月10日止。主辦單位將以專業的角度在所有作品中初選十名佳作，公佈在相關網站與軟體世界雜誌上，並接受所有同好們的投票，最後於4月份在所有相關媒體公佈優勝者三名的作品以及中獎名單。

所有網頁作品參賽者與投票者，都有機會得到主辦與協辦單位共同準備的大獎喔！此次的獎品有「英特衛公司」提供的「柏德之門」、「異塵餘生2」等多款最新遊戲、「柏德之門進口T恤」、「柏德之門珍藏地圖」，「英普達IS.NET」提供的上千元免費上線時數、「軟體世界雜誌」提供的免費雜誌訂閱，以及贊助廠商「艾爾莎公司」提供的「影雷者V2」、「燦坤公司」提供的「UPMOST 3D Banshee顯示卡」與「UPMOST 3D音場環繞組合」、「上奇科技」提供的「ShowcaseCD」、「網頁總動員」和「虛擬夢境」電腦工具書等等，還有許多大獎陸續增加中。

「柏德之網俱樂部」與「一網打盡」柏德之門網頁作品大賽與票選活動。

英普達網站：www.is.net.tw/baldur
英特衛網站：www.interwise.com.tw
英特衛TEL：(02)2999-6768



明星之夢代言人陳慧琳單曲EP及親筆簽名海報大放送！

為回饋本刊讀者，軟體世界雜誌特與富峰群資訊合作，舉辦『明星之夢最佳新星票選活動』，讀者只要在玩過『明星之夢』這款遊戲之後，將你心目中最喜歡的女主角名字寫在明信片背後，並貼上所剪下的左下角『明星之夢票選活動』截角，寄回高雄市郵政18-69號信箱『軟糖報報 明星之夢最佳新星票選活動』收，就可參加抽獎哦！獎項有明星之夢代言人陳慧琳的音樂單曲EP50片、陳慧琳親筆簽名海報15張等，不要錯過哦！活動將在2月5日截止，得獎名單則刊登於120期的『軟糖報報活動看板』中。

以下是三位女主角的資料，供給各位讀者參考：

櫻井 愛美

全身上下總是奔放著青春活力的愛美，不管是什麼東西，只要是『可愛』的，她都喜歡，尤其是緞帶。從一開始便對玩家所扮演的男主角親切有加，但是可別讓她天真爛漫的純真外表給玩弄了喔！

織原 小泉

非常內向的她，看起來就是一付靦腆的模樣，通常不會將她自己的情緒反應出來，最喜歡看書，尤其是詩集。若想要將她的相片拍好，適當地讓她放鬆心情及緩和情緒是不可或缺的喔！

北條 綾乃

為學校優等生的綾乃，最喜歡畫畫了，對藝術已到達吹毛求疵的地步，如果玩家不能將她的相片拍好，她可是會生氣的呢！

羅技力回饋天駒賽車方向盤饋回專案

力回饋天駒

無影手鍵盤組

即日起到88年1月31日止，凡羅技使用者只要到27家羅技黃金經銷商，購買羅技最新最酷的賽車不可或缺的羅技力回饋天駒賽車方向盤，即可獲得羅技神秘禮物一份，數量有限，動作要快，可不是每個人都拿得到的喔！羅技想了貼心的設計，不僅讓您玩到翻天覆地，也帥到驚天動地！這麼好康的事，您還在等什麼？再等，您只好下個世紀再碰運氣了！此外，自即日起到88年2月底止，凡羅技使用者只要憑羅技任何產品之底部標籤影本，到20家羅技黃金經銷商購買原價新台幣3500元的羅技無影手鍵盤組，即可獲得無影手鍵盤組搶鮮版超值特惠價新台幣2800元！羅技想了貼心的設計，不僅讓您敲得順心，也買得開心！再等，您就只好哭著用原價買囉！另外羅技還將舉辦一連串的展售活動，鎖定羅技，您將有意想不到的收穫。

「SHOGO昇剛」遊戲網路連線對戰比賽開鑼啦！

連線比賽名稱：「SHOGO昇剛超猛射擊/冒險/RPG遊戲網路PK大賽」

遊戲內容：SHOGO昇剛～Mobile Armor Division是美國Monolith公司1998年底製作的最新年度大作。為第一人稱的即時3D射擊遊戲，亦含冒險／RPG遊戲的特色和感動人心的故事情節，在美國上市當週即被搶購一空，遊戲共有40關，分成3個主要故事情節；有4個大型機動戰甲（機器人），20種武器和30種以上的主要敵人，可以徒步或駕駛機動戰甲攻擊敵人，亦可經Internet、區域網路和MODEM連線，可多達16人一起連線對戰…

活動主旨：因應「SHOGO昇剛」遊戲的玩家熱情要求、並感謝玩家對昇剛遊戲的支持和熱愛、以及配合本遊戲上市之促銷活動，故舉辦此超猛連線比賽活動，並展示昇剛遊戲強大的3D網路連線功能。

配合廠商

台北T.T.Station資訊廣場　台北市忠孝西路一段36號
Tel：(02)2383-1711
大地頻道電玩快打節目
圖格互動科技股份有限公司

協辦：遊戲空間電腦遊戲連鎖專賣店
耕宇科技公司（支援3D加速卡）

電玩快打節目主持人～愛力克斯（Alex）另邀請電腦遊戲的超級玩家為特別來賓，現場講授對戰秘笈，玩家們不可錯過。

12：30pm～1:30pm（中午為試玩時間）
：13：00pm～14:00pm。
：14：00pm～14:30pm。
：14：30pm～15:00pm。

：台北T.T.Station資訊廣場地下一樓（台北火車站對面）
台北市忠孝西路一段36號 TEL：(02)2383-1711　FAX：(02)2375-1338

可容納比賽之名額有限，報名採先報名先登記，報名請儘早以免向隅
：A.向各遊戲空間專賣店櫃檯索取報名表
B.直接向本公司報名：圖格互動科技股份有限公司
報名專線TEL：(02)2698-2427　FAX：(02)2698-2426
C.e-mail報名：service@trigger.com.tw

T.T.Station資訊廣場B1 中午12：30～1:30pm 昇剛遊戲比賽報名處

視參賽人數而定，如果人數不多，可採用雙敗淘汰制或單循環制，如果人數太多則以單淘汰制為主。其他相關比賽規則請參考報名表和現場規定。

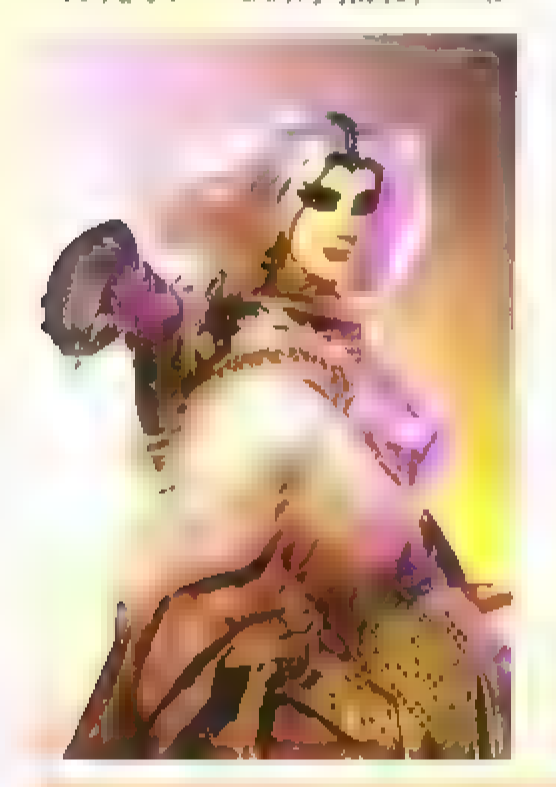
比賽獎品：前三名者，贈送本公司新遊戲折價卷。

圖格網站：http://www.trigger.com.tw　圖格互動科技 TEL：(02)2698-2427

亂世狂刀與大宇影音多媒體

「大霹靂集團」與「大宇資訊」合作製作霹靂狂刀影音多媒體，推出以霹靂系列的『亂世狂刀』為主題的雙CD影音多媒體，收錄戲中的精彩畫面，以及您從未見過的全新MTV！

為了配合【霹靂狂刀】目前在中視星期一至五17：30的播出，並



且即將在大陸各地方電視台盛大聯映，「大霹靂集團」特別與「大宇資訊」合作，推出以亂世狂刀為主角的影音多媒體光碟，並特別在一百多集的影帶中，精選出亂世狂刀個人最為戲迷們所津津樂道的精彩片段，並加以重新剪輯，讓戲迷可以自由的點選觀看，隨時反覆回味，極具典藏價值。

這一次，大宇資訊為了讓霹靂迷耳目一新，不惜成本聘請MUSIC POWER音樂工作室譜寫『負盡狂名』以及『簫音柔情』兩首全新的人物主題音樂，並動員三十人編制之管絃樂團，在錄音室現場演奏收音錄製！另外，大霹靂特別為這兩首配樂拍攝『狂龍八斬法』以及『再見楓橋』新版音樂MTV，別的地方看不到喔！

為了使新加入的戲迷以及電腦玩家們都可以充分了解布袋戲的歷史演變、以及霹靂系列劇情的來龍去脈，【霹靂狂刀影音多媒體】特別以網頁方式建立資料庫，使用者可以透過瀏覽器來閱覽布袋戲的由來，以及從外台戲、內台戲演進到電視頻道，甚至拍攝電影的過程。

由於霹靂布袋戲錄影帶已經發行將近六百集，您若想在坊間找到霹靂早期的影帶觀看，實在是件不可能的任務，所以本光碟特別精心收錄了霹靂布袋戲中，由第一部【霹靂城】至【霹靂震九霄】共32集的精選劇情介紹，並鉅細靡遺地從中整理出兩百多名角色的人物檔案資料，讓您自行查閱觀看，增加您更方便的觀賞樂趣！

【霹靂狂刀影音多媒體】包含了亂世狂刀的螢幕保護程式：運用3D特效製作的可愛造型狂刀，會在您的工作空檔偷偷跑出來施展他的狂龍八斬法喔！還可以欣賞狂刀本人唯美的寫真畫面，包準令霹靂迷値回票價！還嫌與狂刀相處的時間不夠多嗎？叫出亂世狂刀的螢幕小可愛，讓他在電腦螢幕上陪伴您工作吧！

另外還有多樣的桌布，計有亂世狂刀寫真圖片二十餘張，以及潑畫風格的【狂龍八斬法】八張，讓您配合工作心情，變換桌面圖案，夠霹靂了吧！

大宇資訊 TEL（02）2356-0722

遊戲修改至尊2000（FPE 6.0）

最強的遊戲修改軟體，不僅要修理遊戲軟體本身，連帶著也對遊戲設計者好好的整人一番，這就是一套讓玩家滿意，讓遊戲設計者哭泣之正宗遊戲武林祕笈～遊戲修改至尊2000，接著用嚴肅的口吻看看這軟體的超強功能吧。

●超強的分析功能：完全的整合了高低階分析，能夠同時連續的分析10進位、16進位、字串、浮點數和不知道數值的目標。

●超快的分析速度：比FPE 5.0快上許多，沒有一個同性質軟體能趕得上。

●超強的攔截能力：測試到目前為止，所有的遊戲都能夠以熱鍵呼叫FPE 6.0。

●全新的遊戲存檔分析修改功能：FPE 6.0除了能夠分析修改遊戲的記憶體外，同樣的也能夠分析或修改遊戲的儲存檔。您再也不用一邊用工程計算機一邊找的滿頭汗了，您可以把PCTOOLS和UltraEdit丟掉了！

●直接呼叫小作家和小算盤：您可以在玩遊戲時邊看攻略或邊寫筆記！也可以直接呼叫小作家了！

●完整的表格功能：除了完整管理功能以外，如果懶得分析還能夠直接上網抓別人改出來的紀錄直接用。

●完整的記憶體編輯能力：能夠以PCTOOLS同時編輯十進位和十六進位的方式，分析編輯一個程序4GB實際和虛擬記憶體。

●抓圖能力：能夠直接連續的抓取DirectX 5.0以上的遊戲圖形，存成BMP檔，並能立即秀圖及管理。

●完全圖形介面：能夠完全以滑鼠操作，介面方便美觀。

●完整的支援：支援Voodoo及所有支援Direct 3D的3D加速卡或顯示卡。

●免費的轉圖程式：可把抓下來的圖形轉成BMP、GIF或JPG格式。

外行人看熱鬧，內行人看門道，你瞧出端倪了嗎？遊戲軟體號令天下，遊戲至尊不出誰與爭鋒。



紅色警戒是一部描寫美國在1942年到1943年於瓜達康納爾島（Guadalcanal）戰役期間一個名為『查理斯火砲連』的戰爭故事。在這次大規模的瓜達康納爾島戰役中，查爾斯連隊因設法要從日本人手中奪回名為210號的陣地，全連在等待佔領之前持續數月精疲力盡地廝殺與流血，從叢林中的巡邏偵察到夜宿野地和傷躺醫院，一直到生存者最後的離去，皆被深刻且真實地在片中描繪出來。

這種生命與共、同仇敵愾所產生出的情感，對這一連士兵的影響遠遠超過了奪回陣地的喜悅。在『紅』片中演活了劇中士兵角色的，包括了飾演士官長威爾士的西恩潘（Sean Penn），他飾演一位沈默而憤世的殺敵高手；上尉布格由艾理斯寇迪（Elias Koteas）所飾演，心地善良的他終於無法以身為軍人的使命感而減輕了他為戰爭而高昂血腥所產生的罪惡感；偉特由吉姆卡維佐（Jim Caviezel）所飾演，他是一位出生在肯塔基州的理想主義者，在重新加入查爾斯連不久後又臨陣脫逃。貝爾（班卓別林Ben Chaplin飾），他深愛著妻子卻又擔心妻子在他戰役期間投入他人懷抱；上校托爾（尼克諾特Nick Nolte飾），一位野心勃勃的領導者，他下達命令要奪回210號陣地，縱使要犧牲無以計數的士兵性命或是整個查爾斯砲兵連也在所不惜。

這部影片是由鳳凰影片（Phoenix Picture）出品、20世紀福斯影片



紅色警戒
(The Thin Red Line)

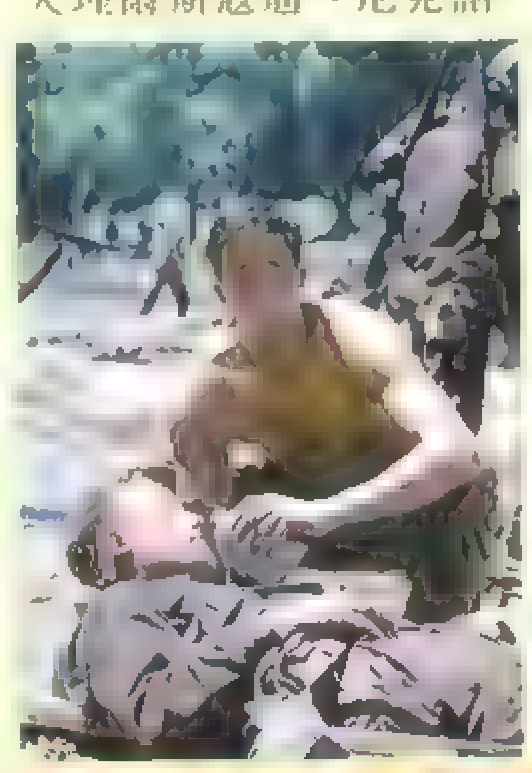
這是一部令您更能深刻感動的戰爭鉅片——紅色警戒。士兵們在戰火中必須肩負的使命感和承受的苦楚皆在『紅』片中刻劃的淋漓盡緻

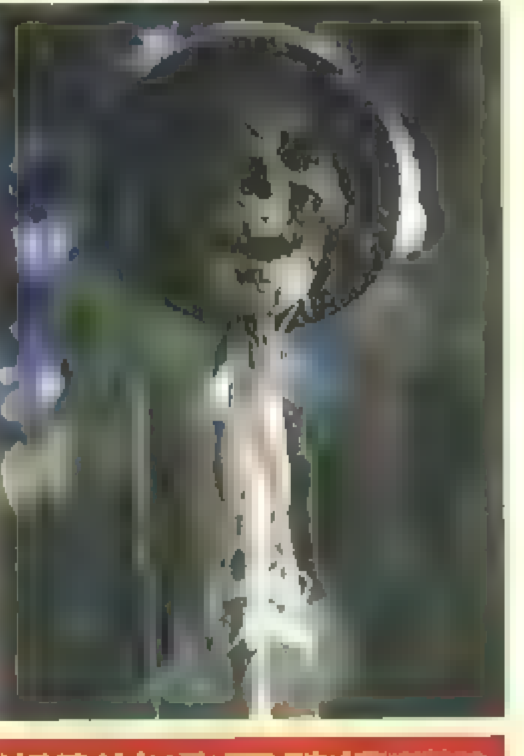
公司發行。本片結合了超強卡司，為喬治史蒂文斯二世（George Stevens Jr.）、演技派演員西恩潘、安得烈布勞迪、吉姆卡維佐、班卓別林、喬治克隆尼、約翰庫賽克、伍迪哈理遜、艾理爾斯寇迪、尼克諾特、約翰瑞卡及約翰屈伏塔。大導演泰倫馬立克（Terrence Malick）是根據詹姆士瓊斯的小說改編成劇本而拍攝完成的一部令人可歌可泣的戰爭鉅片，並包括了羅伯邁克蓋爾勒、約翰羅伯杜、為電影圈三人的聯合製片，喬治史蒂文二世的執行製作以及漢斯赤默的配樂。

『紅片』的製作人史蒂文二世曾經獲得電視艾美獎，並且今年在美國影片協會（AFI）中更獲得了終身成就獎，羅伯邁克蓋爾勒和約翰羅伯杜兩位製片是在1988年獲得了已故作家詹姆士瓊斯遺孀葛洛莉同意的小說版權後，花了十年左右的時間和導演泰倫馬立克共同合作而拍攝完成了本片。

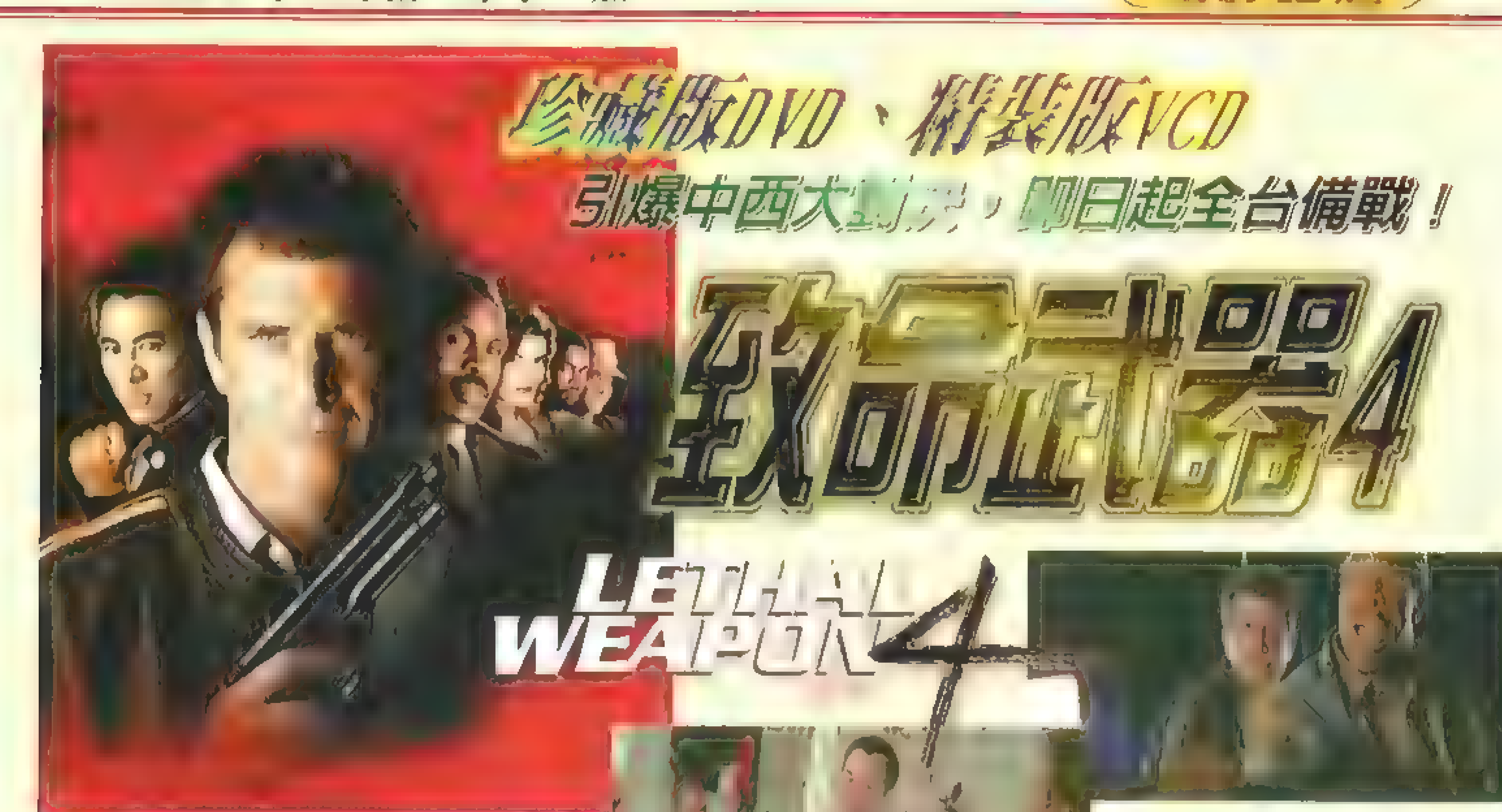
詹姆士的第一部小說『From Here To Eternity』，其前後共花了八年時間完成，在英美兩地引起了極大的爭議。而在1953年，它被搬上大銀幕並贏得了金像獎最佳影片。在他的『紅色警戒』小說受到注目前，另外還完成兩本小說『Some Came Running』和『The Pistol』。

馬立導演在將這本小說拍成電影前就對它讚譽有加。他強調：『紅色警戒』就是在描述二次世界大戰中，美國決定阻止日本軍隊從南太平洋島嶼入侵而選擇瓜達康納爾島為首次對抗戰役的戰場。這場戰役也成了美軍加入全面戰局的測試戰，他並對參與『紅』片中所有的角色給予極大的肯定和讚賞。原本考慮選擇美國中部和其他地區拍攝紅片，但幸運的，他們在澳洲昆士蘭附近發現了一片和瓜達康納爾島非常相似的場景，在那拍攝了絕大部份的片段後便移回真實的戰區瓜達康納爾島，完成最後的片段。





2月6日上映　福斯影片公司發行

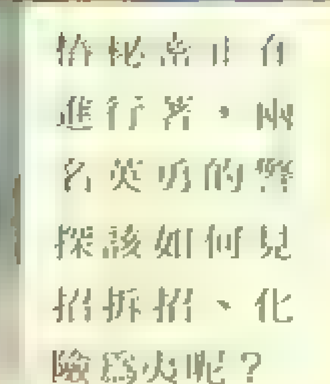


結合了震撼的爆破場面、緊凑懸疑、幽默逗趣的友情及愛情故事的致命武器系列電影，自1987年首集開拍至今已至第四集，集集賣座，成功塑立偶像明星梅爾吉勃遜銀幕英雄形象，也造就他於續集中飾演英雄的不二人選。本集並邀請有『功夫皇帝』之稱的中國武打英雄李連杰加入演出，[illegible]李連杰在[illegible]好萊塢影壇初試啼聲之作，李連杰在本片中首度演出的反派角色，更獲得全球影迷的熱烈討論，得利影視特於本片推出『致命武器4』珍藏版DVD及精裝版VCD，讓台灣影迷一睹中西[illegible]

瑞格（梅爾吉勃遜飾）與莫道（丹尼葛洛佛飾）和好友蓋茲（喬派西飾）共乘遊艇出遊，不料遇上滿載人蛇偷渡客的船隻，於是他們一行三人與人蛇集團展開一場激烈鬥爭；莫道出於同情收留了阿洪一家人，也因此與華埠黑幫結下樑子。一段危險刺激[illegible]，只為探查教頭（李連杰飾）尋找阿洪的真正目的，卻出人意料地發現了

『致命武器4』精裝版VCD隨盒附贈『PURE LETHAL』VCD一片，內容收錄長達三十分鐘1～4集的精彩幕後花絮，由Danny Glover主講，還有在院線片看不到的漏網鏡頭，不同的劇情、不同的結局；珍藏版DVD除了上述內容外，更特別收錄本片導演Richard Donner錄音專訪，及演員Danny Glover、Mel Gibson專訪，讓您一次看個過癮！致命武器系列電影幕後秘辛大公開！

即日起，全台進入備戰，迎戰中西大對決！為回饋廣大讀者的愛護與支持，本期特舉辦致命武器系列讀者贈獎遊戲



[illegible]秘密正在進行著，兩名英勇的警探該如何見招拆招、化險為夷呢？

活動(1) 將送出1～4集幕後花絮VCD30片，讀者只要集滿『致・命・武・器・4』五個字，請讀者張大眼睛仔細尋找，這五個關鍵字就在本期雜誌內頁裡，並將組合成的標準答案黏貼在明信片上寄回軟體世界雜誌社，就有機會獲得1～4集幕後花絮VCD一片，截止日期為88年1月30日，行動要快喔

活動(2) 將送出致命武器4海報十張，只要答對下列有獎徵答題目，並將本活動欄位剪下黏貼在明信片背後寄回軟體世界雜誌社，就有機會獲得，截止日期為88年1月30日。獎品數量有限，早寄早送！

致命武器4有獎徵答題目

請問致命武器系列電影，開拍至今已有（　）集？

讀者只要將答案填入空格內，沿虛線剪下黏貼在明信片背後寄回軟體世界雜誌社，即可獲得致命武器4精美海報一張，數量有限，早寄早送喔！



超異能快感
（Practical Magic）
珊卓布拉克和妮可基嫚兩大美女首度合作

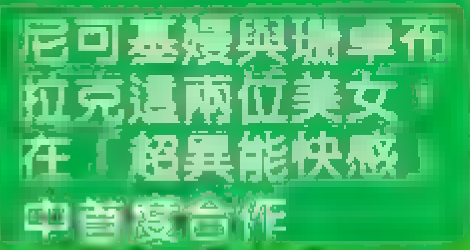


歐文家族不同於一般日常家庭，她們除了會施魔法外，這個家族全是女人，只因她們受到前人的詛咒，一旦與她們相愛的男人，終將死於非命……

莎莉和吉莉安這對可愛的姊妹花，從小父母親就因爲這個詛咒，雙雙過世。她們就由阿姨們扶養長大。當莎莉（珊卓布拉克飾）與吉莉安（妮可基嫚飾）在阿姨的大房子中漸漸長大，她們幻想著愛情，希望能遇上美麗的愛情故事。莎莉終於遇上知心伴侶，自組了小家庭，並且生下一對姊妹，過著幸福快樂的日子。阿姨們只能在旁默默祝福，並祈禱不要有事情發生。而吉莉安也遇上了飄泊不羈的浪蕩子吉米（葛倫威斯尼飾），遠離家鄉追求幸福。

莎莉的快樂日子並不長久，老公的身亡，讓她不得不相信魔咒確實存在而非意外。她帶著一對女兒，又回到阿姨身邊，從此心灰意冷，荒廢了魔法，也不願意再涉及情感。[illegible]的吉莉安認人不清，終日與吉米瞎混，終於也混出問題，弄出人命，逃回阿姨家。

莎莉爲了收拾妹妹的爛攤子，姊妹同心協力研究魔法，希望掩蓋這起誤殺事件，讓吉米起死回生，但卻因施法不當，又惹麻煩……當警官蓋瑞（艾當昆飾）來到歐文家尋找這名失蹤人口時，他也走進了莎莉的心中，但莎莉深怕墮入情網，會害死這名斯文瀟灑的警官。面對蓋瑞時，莎莉不知該如何幫妹妹隱瞞實情……。妹妹的風騷愛出風頭，會給這小鎮惹出什麼樣的麻煩？而更重要的是，莎莉該如何面對蓋瑞的求愛？





珊卓布拉克和妮可基嫚兩大美女首度合作，就演一對會施魔法的現代女巫，兩人在片中爭奇鬥豔，而姊妹間的對白也幽默討喜，美國影評人都極爲讚賞，認爲兩人在片中既性感又可愛。本片由『爲你瘋狂』的導演葛瑞芬唐所執導，他把有關『愛』的許多元素都放入片中，如母女、姊妹、男女之情等。他認爲人們花費一生的時間想搞清楚愛情，但基本上，都只是奇妙的魔法罷了，而所謂的『實用魔法 Practical Magic』，就是『愛』啦！

本故事雖然起源於新英格蘭，但確是在風光宜人的華盛頓州San Juan島上所拍攝。島上月光皎潔，配上湖光山色，一股自然神秘的氛氣瀰漫大地。以觀光業爲主的島上居民，和當地的遊客，都成爲電影畫面中排斥歐文家族的臨時演員。

爲了誤殺事件而忙碌的兩姐妹

除了自然風景賞心悅目外，電腦特效也是本片的另一重點。爲了呈現天空中飛翔的景象，導演特別請專人負責影像處理與繪圖設計，讓片中六個演員能夠一同在空中飛翔。雖然有電腦的效果處理，但演員們仍須穿著鋼絲，外面套上女巫戲服，在離地面二十五呎以上的空中漫步。除此之外，還運用新的電腦軟體，設計了電影中鬼魂漂浮的畫面，並用3D影像讓鬼魂附身在吉莉安的身上，十分逼真嚇人。

1月16日上映　華納出品



得利影視隆重推出真假公主VCD/LD

福斯影業首部自製動畫鉅作，根據俄國大革命史實改編，以俄國小公主安娜塔西亞生死之謎為劇情鋪陳展開序幕，編纂成『真假公主～安娜塔西亞』，本片並榮獲奧斯卡金像獎二項提名，悅耳的音樂加上精緻的人物繪製，帶您進入神奇的動畫世界。得利影視於12月份發行的VCD/LD，將帶您揭開本世紀最大謎史！

一九一七年的俄國首都聖彼得堡是貴族的天堂，這晚皇宮照例舉行了盛大的舞會，巫師雷斯布丁突然出現，並詛咒皇族即將滅亡，此時革命份子攻打佔領皇宮，一名叫狄米奇的童僕指引皇太后瑪麗及小公主安娜塔西亞走密道逃走，不幸的是祖孫二人在慌亂中失散，十年後，祖孫二人陰錯陽差地在法國異地重逢，她們能否脫離巫師的詛咒，重享天倫之樂？

值得一提的是，本片邀集多位知名影星擔任幕後配音；美國甜心梅格萊恩擔任安娜塔西亞、『空中監獄』約翰庫薩克擔任狄米奇、『酷斯拉』漢克艾查利亞擔任搞笑蝙蝠巴托。為了應景的聖誕節慶，得利影視特別推出VCD精裝禮盒，隨貨附贈真假公主系列商品，有會說話的蝙蝠巴托、可換衣服的公主人偶，以及有趣的電動軌道火車（每組VCD附贈品一種）。消費者還可憑內附購買憑證連同鐵達尼號購買憑證一起寄回，兌換精美的鐵達尼號手錶乙只，詳細參加辦法請參閱包裝內說明。

另、為慶祝福斯首部動畫VCD在台上市，上期舉辦的『真假公主歡樂聖誕著色比賽』，由於活動日期刊登有誤，正確之截止日期應為88年1月30日，讀者只要將下列真假公主著色稿完成，剪下後貼於明信片背面，並寄回軟體世界雜誌社，我們將評選出前三名及佳作獎數名，獎品豐富，趕快來參加！



名次	獎品列表
第一名	真假公主精裝VCD一套、公主人偶、蝙蝠巴托、電動軌道火車
第二名	真假公主精裝VCD一套、公主人偶、電動軌道火車
第三名	真假公主精裝VCD一套、電動軌道火車
佳作	真假公主精裝VCD一套

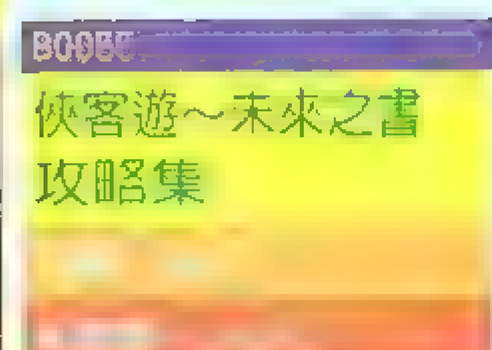






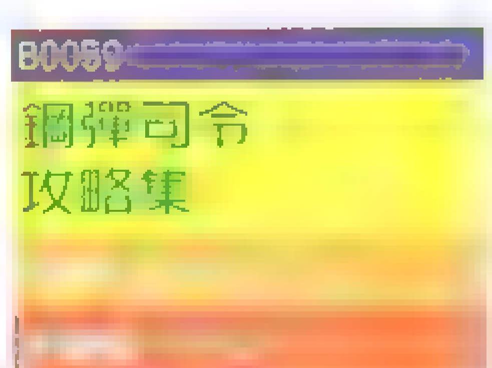
1999龍槍月曆



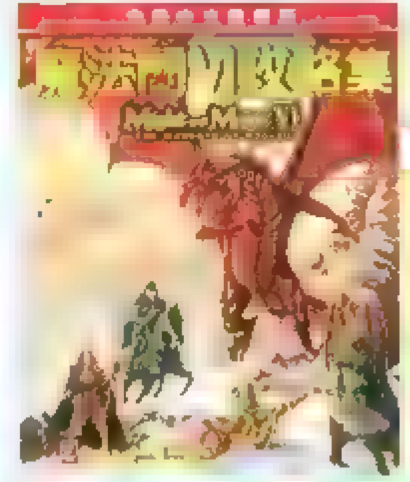


俠客遊~未來之書
攻略集





B0059
鋼彈司令
攻略集



魔法門 VI
攻略集



B0058
沙丘魔堡2000
攻略集



毛利元就
攻略集



超級模擬飛行98
機師指南



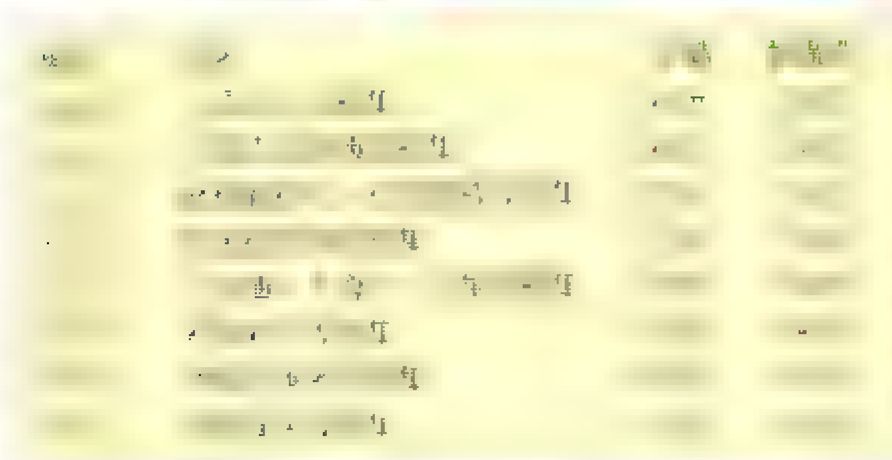
星海爭霸
攻略集



二國志 VI
攻略集



迷霧之島 II
攻略集



戶名：第三波資訊股份有限公司　劃撥帳號：07067677

編輯製作
Style Game Magazine

代理發行
第三波資訊股份有限公司



致命武器4
華納VCD
全台備戰
梅爾吉勃遜







三國群英傳 II
奧汀科技
SLG
CD-ROM
價格未定
戰國之英傑
三國之戰場
將再度掌握於您的手中！
三國群英傳 II
Illustrator. 汀
奧汀科技
研發製作
ODI
台北縣永和市保順路51巷12號3樓
http www.odinsoft.com.tw
TEL 02-3233-
FAX 02-3233-
軟體世界
智冠科技股份有限公司

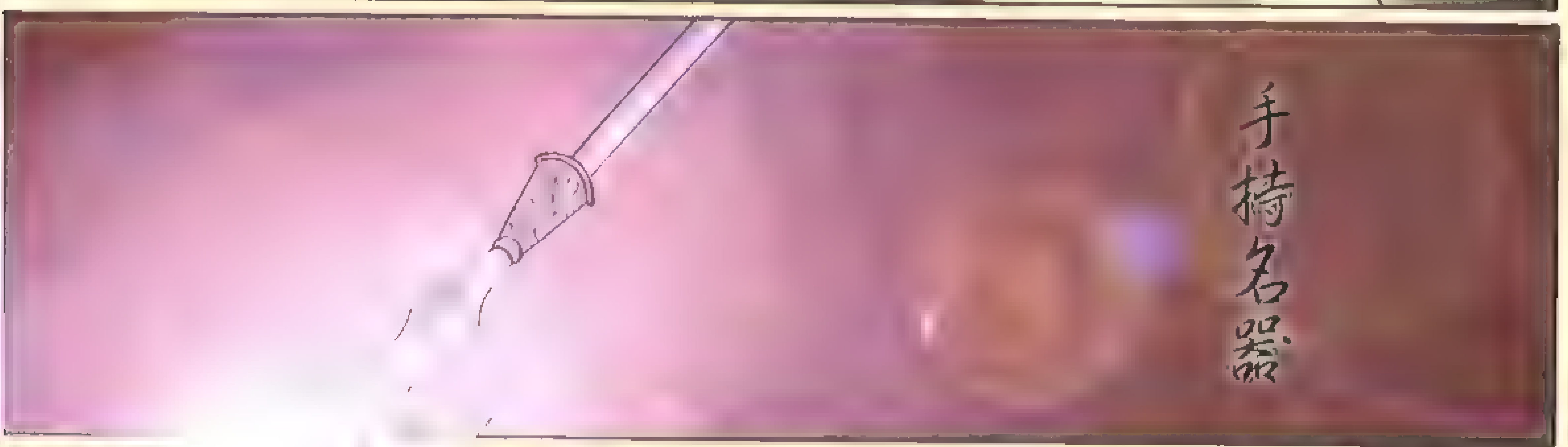
三國群英傳 II 之戰國英傑帖



字子龍，常山真定人，蜀中五虎將之一，其膽識並不下於關羽，而識見更在張飛及關羽之上　力守長阪，並護衛劉備之妻及子，功不可沒，為劉備軍的主將。

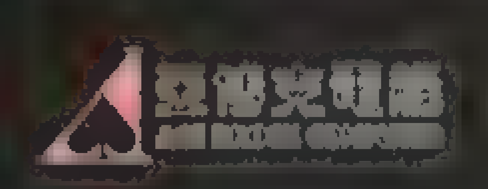


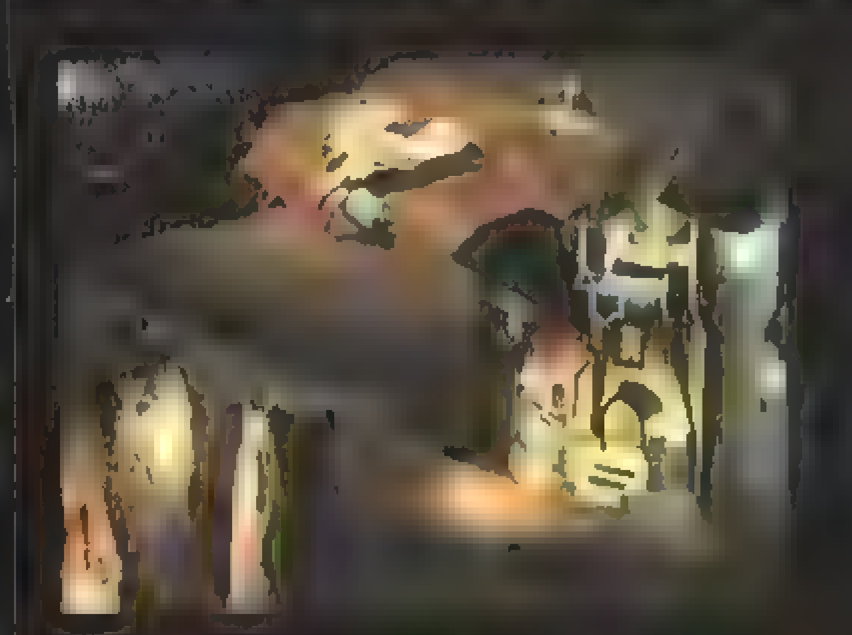
他、
闊面重頤
相貌堂堂



人稱他為一身是膽的
趙雲

PRODUCE: OD N' SOFT
COMIC: 江　霖





聖 劍 奇 兵

三個由三把神聖武器所引發出來的故事，集結成一套全新型態中文 RPG。



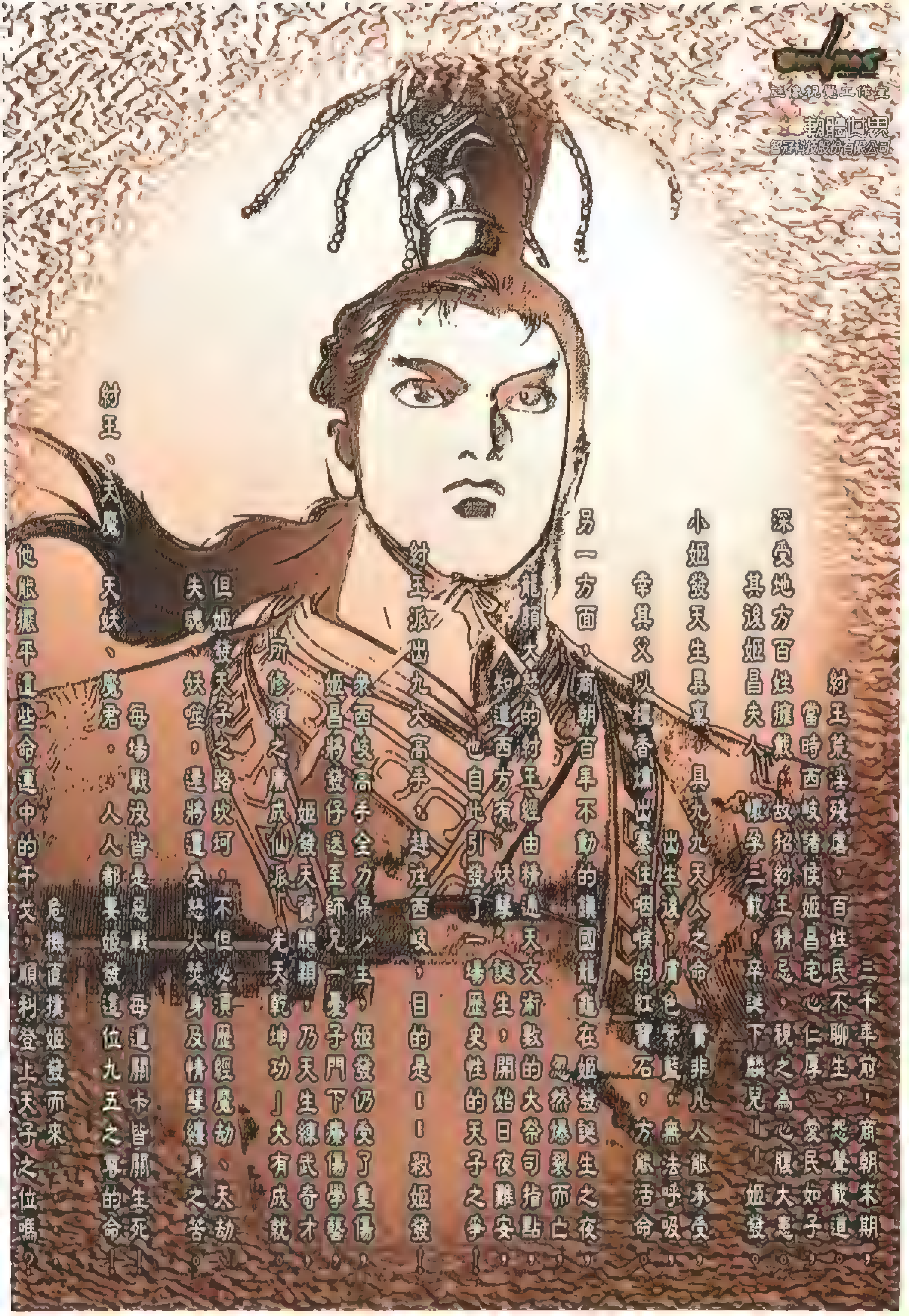








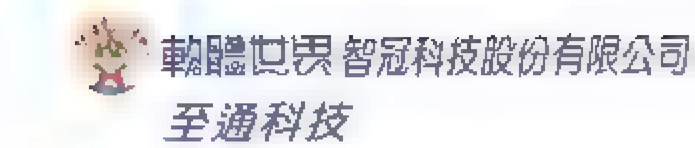

天子傳奇
神與魔 人與獸 戰爭與和平
香港漫畫天王黃玉郎的天子傳奇
黃玉郎著



遊像視覺工作室
動腦世界
智冠科技股份有限公司
三千年前，商朝末期，
紂王荒淫殘虐，百姓民不聊生，怨聲載道。
當時西岐諸侯姬昌宅心仁厚，愛民如子，
深受地方百姓擁戴，故招紂王猜忌，視之為心腹大患。
其後姬昌夫人懷孕三載，卒誕下麟兒——姬發。
小姬發天生異稟，具九九天人之命，實非凡人能承受，
出生後，膚色紫藍，無法呼吸，
幸其父以檀香燻出塞住咽喉的紅寶石，方能活命。
另一方面，商朝百年不動的鎮國龍龜在姬發誕生之夜，
忽然爆裂而亡，
龍顏大怒的紂王經由精通天文術數的大祭司指點，
知道西方有妖孽誕生，開始日夜難安，
也自此引發了一場歷史性的天子之爭！
紂王派出九大高手，趕往西岐，目的是——殺姬發！
眾西岐高手全力保少主，姬發仍受了重傷，
姬昌將發仔送至師兄一靈子門下療傷學藝，
姬發天資聰穎，乃天生練武奇才，
所修練之崑成仙派「先天乾坤功」大有成就，
但姬發天子之路坎坷，不但必須歷經魔劫、天劫
失魂妖咥，還將遭受慾火焚身及情孽纏身之苦。
每場戰役皆是惡戰！每道關卡皆關生死！
紂王、天魔、天妖、魔君。人人都要姬發這位九五之尊的命！
危機直撲姬發而來，
他能擺平這些命運中的干戈，順利登上天子之位嗎？



金庸群俠傳
智冠科技股份有限公司
河洛工作室
WIN95/98版
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
金庸筆下最真刻骨的男女眾生
金庸內心為國為民的俠義境界
有跌宕風流的人，有扣人心弦的
還有蕩氣迴腸的武與波瀾壯闊的景
武俠至尊，誰與金庸爭鋒？
原價720元 特惠價
NT 599 元





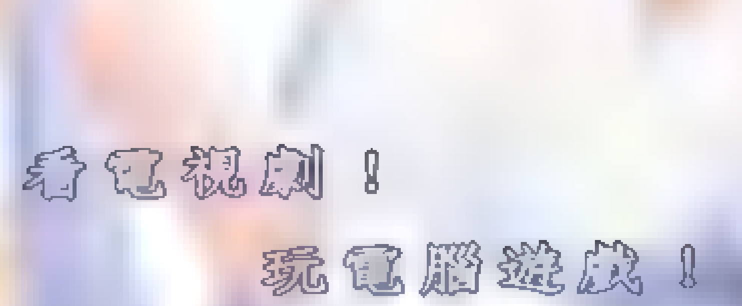








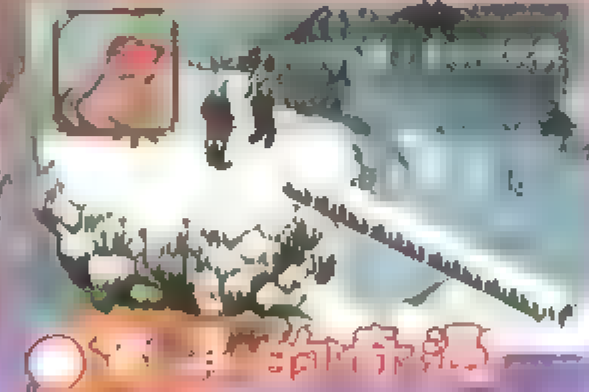
楊過的童年，
楊過如何與龍女相遇，
楊過究竟因何斷臂，
為何與龍女分離，
盡在遊戲之中……



嘆楊過多情，
憐小龍女癡情！
讓金庸筆下最讓人心疼的一對情侶，
伴您渡過真情歲月。。。

WIN95/98版
上市熱賣中











第一部和中文電腦遊戲同名之漫畫

看劉邦的小時候

看項羽的少年時

看草莽英雄如何揮軍逐鹿中原

看市井平民如何建立大漢天朝

楚漢の光輝

星光輝耀GAME林 二月春節三套件全省福氣上市

買 送 漫畫 送 小說


風雲
天下會
謎像視覺工作室
軟體世界
智冠科技股份有限公司

震鬼神的人物！

大逆轉的劇情！

驚天地的戰鬥！

道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG！

- 改編香港暢銷天王馬榮成之『風雲』至海上殺雄霸為止。
  玩者將扮演步驚雲，手執絕世好劍斬盡天下不平事。
- 漫畫中的名角，如步驚雲的師兄弟：秦霜、聶風；武林神話：無名；天下會首腦：雄霸；英雄劍傳人：劍晨及古怪隱秘的殺手：天池十二煞等皆將出現。
- 可看見漫畫中的各大場景，如天下會、拜劍山莊、凌雲窟、岷江樂山大佛等地。
- 人物造型將隨劇情發展而有不同的變化，完全的角色扮演類型，
  玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。
- 戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，如步驚雲的排雲掌、聶風的風神腿、雄霸的三分神指、無名劍法及劍廿一等。
  施展招式時人物衣袂飄飄、刀光劍影翻飛，有耳目一新的視覺效果。
- 玩者將有機會得見傳奇般的神兵利器，如絕世好劍、英雄劍、雪飲刀、無雙劍、火麟劍等。





智多星吳用使出百鬼夜哭之二次攻擊絕招
他們即將創造不朽傳奇
主角的超範圍大型攻擊招式，敵人無法擋!
場面最浩大・打得最過癮的戰略大作!!



檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 撰寫(C) 說明(H)
傳送
阿毛
Re 快去玩紅樓夢！
原始郵件
寄件者：大頭<dato@ksts.seed.net.tw>
收件者：阿毛<am@ksts.seed.net.tw>
日期 ：1998年5月1日PM 22:10
親愛的阿毛：
我看到『紅樓夢之十二金釵』在五月號的「電」雜誌
全國電腦遊戲排行榜上排行第一名呢！
好像不錯哦！最愛看美美妹妹圖的你買了沒？
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
>輕凝的大頭：
>我怎麼會沒買
>我阿毛買遊戲可是
紅樓夢
軟體世界
智冠科技股份有限公司
全彩狼工作室
收件匣 - Outlook Express
Re:
PM 04:03


軟體世界
智冠科技股份有限公司
概念大富翁遊戲，不單是金錢交易，
體力、智力、內力、拳掌、暗器、密技、
輕功等能力也很重要，
國傳統武俠氣息，遊戲主要環節設計有拜師學藝
武學密技、護鏢打工、偷盜搶劫、比武大會、幫派火
拼等，最後目的為打敗眾高手，成為武林第一人
氣超旺益智遊戲，除陸續出現新人、高手，還有
追捕通緝犯的捕快或各門派派出懲罰叛徒的俠隱，
最多有超過50個非主角人物熱鬧登場，
者還可上少林、武當等大門派學密技，遇見
亦敵亦友的人物，還有許多武林禁地等著你來闖．．．
極卡通超武俠的大富翁
雙GAME合璧
齊尊天下
風雲
大富翁
上海大富翁1940
好復古又懷舊的大富翁
民國八十七年十二月已推出
六百八十元
超值兩大富翁遊戲



已上市 熱賣中
麻將夢幻國
不玩保證讓您……
手癢
一九
心癢癢
總王公選 暴土豆
適用 Windows95·98
立體聲CD音質
真人錄製語音
通通在裏面
贈送
夢幻畫卡一套 海報一張 桌布5張
製作發行
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
TEL:04-3107066 FAX:04-3107068
E-mail:hjm66@tpts4.seed.net.tw
台灣地區總經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988



棋侶標誌 品質保証
晟業資訊股份有限公司
http://www.airgo.com.tw/
戒市場區隔經銷商
小朋友學象棋
不知道"將士象車馬包"
那個子大？
在這裡，輕易的就可以
學會如何分勝負。
到初級的基本殺法，
循序漸進，
學象棋變得容易多了。
擬人化的象棋主角，
牽動着小朋友的童心，
讓下象棋不再是他們眼中
乏味的遊戲。
讓小朋友經由象棋的故事，
進而了解象棋的起源及典故，
更豐富了小朋友的想像力。
對了！可別忘了，
象不能過河，
將士不能出九宮喔！
象棋兵法
象棋九段人工智慧
象棋水滸
1998金學獎
世界圍棋冠軍教練
手談
定石辭典
無堅不摧
不入棋門 焉得其妙
台北市長安東路二段52號3樓 電話 (02)2543 2222代表號 (04)382 6959 (07)341 31
傳真 (02)2522 38.9 E Mail:sohare@msi hinet.net


Legend of Eastern
東方傳記
遊戲特性：
操控簡單容易入手
震撼的3D聲光效果細緻的3D畫面
華麗動人的動畫及曲曲感人的音樂
完全支援 3dfx Voodoo 加速卡及 OpenGL
A3D三度空間立體音源效果（皆非必備）
ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD.
安峻科技
開發製作：
安峻科技
TEL：（02）29651782
台北縣板橋市文化路一段46巷52號B1
代理發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02) 2788-9188 (04) 202-0670 (07) 815-0988



天地劫

神魔至尊傳

天地劫

【FDC】會員可免費獲得

漢堂九八年度精心製作

一九九九年初預定鉅獻

逼真寫實的地圖場景，嘆為觀止

華麗流暢的動作特效，千變萬化

豐富多變的人物神情，感同身受

出人意表的故事劇情，曲折激盪

尋 ——— 大家來找碴 ——— 寶

本頁廣告頁中的遊戲圖中，一名以兩百元請來的臨演替身演員，因為不夠上相，導演便命令他在拍攝天地劫劇照時躲起來，但是這個笨傢伙顯然躲的技術比演技還糟，你能夠在這些圖當中找出這項扣他工資的證據嗎？







漢堂國際資訊股份有限公司

徵原畫助理



KOGADO Software Products

中文版製作發行 GAME BOX CO. LTD.

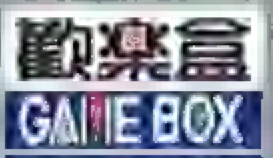
即將登場！

超級魔導特攻隊
MAGICAL SQUADRON

全程語音
Windows95/98

今年冬天最驚爆的SLG大作！

奇妙的夥伴，奇妙的敵人，
奇妙的世界融合而成的超級漫畫式場景SLG。
桌子、岩石，
以及您看的到的東西都可拿來做投擲攻擊。
魔法合成技，
配合其他因素讓您有煥然一新的神奇感受！
即使失敗了，也能夠讓您樂在其中。





歡樂盒有限公司 GAME BOX CO., LTD
台北縣永和市中和路 3 4 5 1 號 17 樓
電話 (02)2231 6445
傳真 (02)2231 6424
17F NO345 1 CHUNG HO RD YUNG HO TAIPEI TAIWAN
TEL (02)2231 6454
FAX (02)2231 6424

歡樂盒

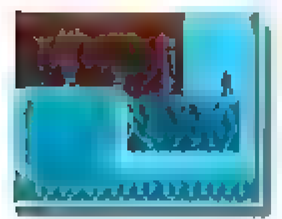


魔域傳說 永恆之章
SORCERIAN Forever
中文版 WINDOWS 95

一款色合動作的角色扮演遊戲

日本Falcom公司97年大作，
延續Falcom公司的傳統，
本遊戲在日本第一次出品即造成很大的震撼，
如今由歡樂盒公司全程中文化處理後，
將感人的遊戲以中文版再次呈現於給玩家。

一次四轉職法術師吧



GAME BOX CO., LTD 歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路345號17樓
電話 (02)2231-6445
傳真 (02)2231-6424

歡樂盒 夢想  感動 盡在



煽動的劇情，出人意料的對白，
以及尺度邊緣的精采圖片。

故事背景

教育實習

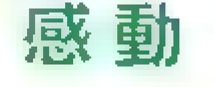
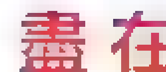
全程語音
Windows95/98

多線式的劇情組合、自由、多結局，
玩膩了一成不變的文字遊戲時，
這套遊戲會是個不錯的選擇！

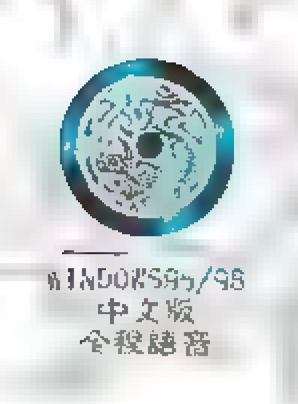
TETRATECH

GAME BOX CO., LTD 歡樂盒有限公司
17F NO345 CHUNG HO RD YUNG HO TAIPEI TAIWAN
TEL (02)2231-6454
FAX (02)2231-6424
台北縣永和市中和路345號17樓
電話:(02)2231-6445
傳真:(02)2231-6424

歡樂盒
GAME BOX

歡樂盒 夢想  感動 盡在  


Erste Verwirklichung
Amaranth 3D
強檔預報
RPG
亞瑪蘭斯
全台首見含MMX技術指令集的
3D動作角色扮演遊戲!
Es war einmal
Fremdes,
genannt
der held...
doch, es ist
irgendwo.
故事背景
這一次的故事是由主角帶領者一群伙伴在Langsam … 展開的的夢幻之旅
其間發現到許許多多的疑團，有待各位玩家一一
在那遙遠記憶的痕跡已不存在的時代，
那時愛情並不是人們溝通的方式，戰鬥才是生存的
有一個未知的國度，在那有一朵被「修特拉會」稱為
代代相傳的勇者率領著一群為愛而戰的勇士，
一心一意以保衛亞瑪蘭斯的力量為目的在背景為中古歐洲
一群為愛和理想的騎士構成了壯大的史詩‧‧‧‧
這個充滿奇幻的冒險等著你來挑戰。不一樣的故事背景，
不平凡的冒險目的，蘊藏著不一樣的遊戲
WINDOWS95/98
FUGA SYSTEM
中文版製作發行:GAME BOX CO.,LTD.
程式設計
企劃
歡樂盒
GAME BOX



WINDOWS95/98
中文版
全程語音

RTS



風起雲湧的戰亂時代　群雄並起的爭霸天下
力拔山河的英雄氣概　氣挾風雷的萬丈光芒

之五虎大將

從官渡至赤壁　至荊州到西蜀
中國歷史上英雄最多　場面最盛的時代
一場場地裂天哭　鬼神悲鳴的戰役
這一次不再讓您遺憾　完全顛覆歷史之極品

關羽
人傑惟追古解良　士民爭拜漢雲長
桃園一日兄和弟　俎豆千秋帝與王
氣挾風雷無匹敵　志垂日月有光芒
至今廟貌盈天下　古木寒鴉幾夕陽

張飛
安喜曾聞鞭督郵　黃巾掃盡佐炎劉
虎牢關上聲先震　長坂橋邊水逆流
義釋嚴顏安蜀境　智欺張郃定中州
伐吳未克身先死　秋草長遺閬地愁

三國列傳之五虎大將
WIN/95版

趙雲
常山有虎將　智勇匹關張
漢水功勳在　當陽姓字彰
兩番扶幼主　一念答先皇
青史書忠烈　應流百世芳

黃忠
老將說黃忠　收川立大功
重披金鎖甲　雙挽鐵胎弓
膽氣驚河北　威名鎮蜀中
臨亡頭似雪　猶自顯英雄

馬超
潼關戰敗望風逃　孟德愴惶脫錦袍
劍割髭髯應喪膽　馬超身價蓋天高

全新的即時人工智慧系統









GAME BOX CO., LTD 歡樂盒有限公司
17F,NO345-1,CHUNG HO RD. YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL (02)2231-6454
FAX (02)2231-6424
台北縣永和市中和路345-1號17樓
電話 (02)2231-6445
傳真 (02)2231-6424



歡樂盒 夢想  感動 盡在


CD-ROM for Windows95/98 中文版
Barbara
ADULTS ONLY
A REVOLUTION OF ADULT ENTERTAINMENT
最燃燒的劇情
最誘人的3D CG動畫
最撩人的畫面
無論如何您不能再錯過
永不停止的高潮快感
芭芭拉系列第2彈
芭芭拉
BARBARA
Don't Stop!
轟動全日本3D動作冒險年度大作!
h.m.p
中文版製作發行:GAME BOX CO., LTD
歡樂盒有限公司
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒 夢想


武士魂之適者生存
唯有適者可以生存！


CDSOFT

做對

因為我好強的個性，使得
我在做任何事情時只想把他
做對，所以有時候因為我的
堅持....

這些年啟亨一直都在證實做對這兩個字，面對的對手是比生意人還像生意人，利用速成的方式將產品快速的上市，從驅動程式（DRIVER）直接用原廠、公用程式（UTILITY）用買的、甚至更簡單的是直接轉賣大陸貨！完全沒有顧及消費者在使用時的便利與習慣，只單純為了個人的私利，現在能擁有自己技術、幫使用者著想的廠商越來越少，就像速食一樣，快但沒有營養！

因為啟亨堅持著要給使用者更便利、更好的產品、以及做對的精神，所以啟亨公司有一半以上的工作人員是專業工程師，您可以從啟亨的幾項技術得知，如：魔虎克TNT及扁食（Banshee）就是市面上唯一可以超頻的顯示卡！不論您的主機板好壞，超頻的好處在於可以將系統的速度提高、也可以穩定匹配性，另外還有啟亨自行研發設計的公用程式，顯示卡的公用程式可以直接調整 RGB、CKMY 的顏色，聲效卡公用程式可以直接錄製 MP3、WAVE、MIDI 檔、還可編曲，畫面操作容易使用，還有很多的附加功能都在產品內，現在市面上擁有自己技術的廠商也只剩兩三家，啟亨處處為您著想，堅持的做對！

抓起來做對！

如果您希望有 3D 繪圖功能、也能玩玩 3D GAME，建議您使用魔虎克 TNT 搭配嗆紅辣椒 A3D 如果您想玩 3D GAME，建議您使用魔虎克扁食（Banshee）搭配嗆紅辣椒 A3D

嗆紅辣椒 A3D + 魔虎克扁食（Banshee）

- A3D 的四聲道技術能使得音效更逼真、更臨場、更立體（3D）
- 顯示支援 Direct X6.0 及 Glido，跑 GAME 時畫面更為流暢
- 市面唯一可超頻速度更快的 Banshee

嗆紅辣椒 A3D + 魔虎克 TNT

- A3D 的四聲道技術能使得音效更逼真、更臨場、更立體（3D）
- TNT 支援 Direct X6.0，跑 GAME 時畫面流暢
- TNT 支援 OpenGL，可以應用於 3D 繪圖
- 最高解析度可達 1920X1600 高彩

啟亨魔虎克TNT 加速卡
建議售價:16MB 3999.元(未稅)
啟亨魔虎克扁食(Banshee) 遊戲卡
建議售價:16MB 2999.元(未稅)
啟亨嗆紅辣椒A3D Pro版聲效卡
建議售價:1999.元(未稅)



啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號
啟亨有限公司　香港分公司
香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102
經銷商諮詢專線: 886-2-23952229 · 啄木鳥客服專線: 886-2-23212562 · BBS: 886-2-23570736，企劃行銷: 啟亨廣告
E-mail: info@triplex.com.tw · http://www.triplex.com.tw · 更新 Driver 專址: driver.triplex.com.tw